LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE PLAYSTATION

1000

[mtv sports snowboarding]
radical entertainment tiene fede al proprio nome

[in anteprima]
eternal ring (ps2)
golf paradise (ps2)
medievil 2
space debris
cool boarders 4
samurai spirits shinsho
medal of honour

[speciale videocomix]
videogiochi e fumetti:
scontro fra media

DICEMBRE
1 9 9 9
L.7.000
Gruppo Editoriale FUTURA
WWW.FUTURA-GE.COM
SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

UN NUOVO MODO DI INTERPRETARE IL BASKET !

Le angolazioni della telecamera ti portano al centro dell'azione

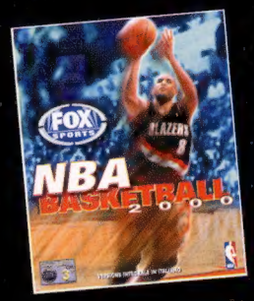
Moltissimi tipi di schiacciate differenti

Giocabilità accattivante, veloce e divertente

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS.™

foxsportsgames.com
collegati per avere più informazioni, schermate e download

nba.com



Anche su Windows® 95/98 CD-ROM

PC CD-ROM Windows® 95/98

distribuito da: HX HalifaX www.halifax.it

FOX SPORTS INTERACTIVE™

©1999 Twentieth Century FOX Film Corporation. Tutti i diritti riservati. "FOX," "FOX Sports," "FOX Sports Net," "FOX Trax," "FOX Sports Interactive," "FOX Interactive," "Twentieth Century FOX" e i logo associati sono marchi registrati e di proprietà di Twentieth Century FOX Film Corporation. L'NBA e i logo delle squadre NBA usati in questo prodotto sono marchi registrati, copyright e/o altre forme di proprietà intellettuale di proprietà esclusiva di NBA Properties, Inc. e delle relative squadre e non può essere usato, né in toto né in parte, senza il preventivo consenso scritto di NBA Properties, Inc. ©1999 NBA Properties, Inc. Tutti i diritti riservati. Windows e i logo di Windows sono marchi e/o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Fabbricato e stampato negli U.S.A.. PlayStation e i logo PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. PATENTI ITALIANE ED ESTERE IN ATTESA DI RILASCIO.

Wu-Tang: Taste The Pain is a trademark of Queen Ruby Holdings, Inc. © 1999 Activision, Inc. Licensed by Sony Computer Entertainment America for use with the PlayStation game console. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

Vicenza 0444 326.362

dominio@protec.it

DOMINIO

TI PORTIAMO IN ALTRI MONDI

Bassano del Grappa 0424 524.639

Sesto San Giovanni 02 26.20.680

magemg@tin.it

CRAZY VIDEO

Le Portefranche -Erbusco- 030 77.22.694

PASSERAI UN BELLISSIMO NATALE !

;)

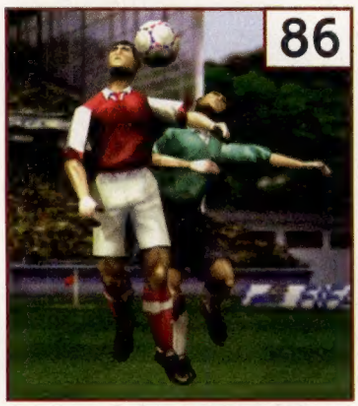
Milano 02 48.952.821

JOYSTICK fun

joyfun@libero.it

Sommario

N°65 - Dicembre 1999



PREVIEW

Cool Boarders 4	24
Eternal Ring (PS2)	35
Golf Paradise (PS2)	34
Medal of Honour	26
Medievil 2	22
Samurai Spirits Shinsho	38
Space Debris	20

REVIEW

40 Winks	110
Buster and the Beanstalk	122
Demolition Racer	82
FIFA 2000	86
Gallop Racer	124
Goo Goo Soundy	124
GTA2	78
Guitar Freaks	116
Hot Wheels Turbo Racing	84
Jojo Bizzare Adventure	96
Magical Tetris Challenge	118
Mission Impossible	104
MTV Sports Snowboarding	90
Music 2000	112
No Fear Downhill Mountain Biking	77
Overblood 2	106
Roadsters	74
Ronin Blade	98
Tarzan	108
Tomb Raider: the Last Revelation	102
UEFA Striker	88
WCW Mayhem	92
Worms Pinball	120
Wu-Tang: Taste the Pain	94

PLAYGROUND 08

Mensile di dialettica vidoludica. Spazio alle opinioni dei lettori.

PLAYFAQ 12

Frequently asked questions. Le risposte ai quesiti più ricorrenti.

PLAYWORLD 16

Tutte le ultime novità all'interno del mondo PlayStation.

BIG IN JAPAN 30

Una panoramica totale su ciò che accade nel Paese del Sol Levante.

OUTER WORLDS 42

La rubrica dedicata a tutto quello che non è PlayStation.

PLAYNET 48

Internet: pregi e difetti nella Rete. Prima tappa verso l'*online gaming* con PS2...

RETROGAMING 52

Ancora Atari, questa volta con la console 7800 Pro System.

VISUALITY 56

Con la grafica abbiamo quasi finito... cosa ci aspetterà il prossimo mese?

SPECIALE VIDEOCOMIX 64

Videogiochi e fumetti: scontro fra media.

SUPERTRIX 126

Trucchi, *cheats*, gabole, codici, *password* e imbrogli vari.

MBF TODAY 128

Available around the world.

PRIMO PIEDE 130

Il mercatino dell'usato di **Super PlayStation Console**.

EDITORIALE

"NON CERCATE MAI DI CONTROLLARE IL TEMPO. VI BATTERÀ SEMPRE. NON CERCATE mai di pianificare i vostri giorni e le vostre notti in ogni minuto. Organizzate il vostro tempo, ma non fatelo mai al 100%. Così facendo, uccidereste il vostro impulso creativo. Non cercate mai di organizzare ogni minuto del vostro tempo con settimane d'anticipo o vi annoiereste a morte. Lasciate che vi sorprenda. Lasciategli fare qualcosa di inaspettato, qualcosa di nuovo. Lasciategli portare cose belle e lasciategli portare cose brutte su cui non avrete nessun controllo. E non cercate di usare alcun giochetto sporco per ingannare il tempo. Vi raggiungerà sempre".

Nicholas Hayek è uno che di tempo se ne intende: non solo lavora per la Swatch, un marchio che da tempo è diventato sinonimo di "orologio" in molte parti del mondo, ma è anche presidente della celebre casa svizzera, nonché uno dei fondatori. Le parole di Hayek in apertura, tratte dall'ultimo numero del mensile americano *Fast Company*, suonano profetiche anche per quanto riguarda **SPC**. La ragione è molto semplice e non ha nulla a che vedere con il fatto che questo sia l'ultimo numero del millennio (cosa di cui ci siamo accorti, in tutta onestà, solo qualche giorno prima di scrivere queste righe) o che manchi ormai pochissimo all'uscita della console che metà redazione ha già prenotato in qualche negozio di Tokyo... La ragione sta nei ritardi.

Mai come in questi mesi i videogiocatori hanno dovuto fare i conti con posticipi, ritardi e slittamenti vari nelle *release date* di vari giochi. Le ultime "vittime del tempo" sono nientepopòdimeno che due fra i titoli più importanti dell'anno: **ISS Pro Evolution** e **GranTurismo 2**. Per quanto riguarda il primo, appaiono inspiegabili le ragioni che hanno spinto Konami Europe a posticipare, all'ultimo minuto, l'uscita del proprio capolavoro calcistico: il gioco è pronto da tempo e, come abbiamo avuto modo di spiegare esaurientemente nella recensione sul numero scorso di **SPC**, il valore della simulazione è tale da non richiedere ritocchi dell'ultima ora. Forse i responsabili *marketing* della casa nipponica si sono lasciati spaventare dall'ondata di titoli calcistici (**FIFA 2000**, **This is Football** e **UEFA Striker**) che precede come sempre il periodo natalizio e hanno optato per un più sicuro lancio in febbraio... Più pratiche sembrano le ragioni che hanno spinto Polyphony Digital a posticipare l'uscita di **GT2** in Giappone all'11 dicembre e della versione PAL all'anno prossimo (al momento non è ancora disponibile una data certa): il ritardo nell'ultimare il gioco ha portato a un ritardo nella realizzazione del *packaging* di **GT2** e, in'ultima analisi, nella consegna ai negozi.

I due casi, sia chiaro, sono ben diversi fra loro. Se possiamo accettare con rassegnazione un posticipo nell'uscita di **GranTurismo 2** a fronte dell'ampiezza di un gioco che promette di essere il miglior titolo automobilistico di sempre, altresì non riusciamo ad evitare di indignarci per **ISS Pro Evolution**, ennesimo caso di ritardo eccessivo nella realizzazione della versione PAL di un gioco. Se il titolo è pronto perché aspettare? Forse per lasciare che le copie pirata del titolo si diffondano ulteriormente da qui a febbraio? O perché così potremo insultare meglio i videogiocatori nipponici che a febbraio potranno bearsi di **Winning Eleven Millenium**, mentre noi dovremo "accontentarci" di una versione più vecchia?

In *Sony: the Private Life*, un'interessante cronistoria dell'epopea di Sony dal dopoguerra a oggi, l'autore John Nathan descrive come Ibuka e Morita, i due fondatori della grande "S", annunciarono a sorpresa l'uscita dei primi televisori Trinitron nei negozi soli sei mesi dopo la presentazione alla stampa del primo prototipo (più o meno) funzionante. I dirigenti Sony rimasero a bocca aperta e gli ingegneri si disperarono, ma nell'ottobre 1968 vide la luce il primo televisore Trinitron a 12 pollici. In tempo. I tecnici Sony erano riusciti nel loro intento, portando a termine il lavoro in sei mesi. Più o meno il tempo che, trent'anni dopo, noi dobbiamo attendere per una semplice conversione da NTSC a PAL...

Il tempo ha portato anche un cambiamento nella redazione di **SPC**. Il prode Nicolas Di Costanzo ha infatti deciso di abbandonare dopo diversi anni la carriera giornalistica per assumere l'incarico a tempo pieno di *general manager* della filiale giapponese di una delle più famose *software house* europee. Il suo posto sarà preso da Cristophe Kagotani, già collaboratore di numerose testate europee, fra cui l'autorevole mensile francese *Consoles+*. Cogliamo l'occasione per ringraziare Nicolas del lavoro svolto nei mesi passati e per augurargli in bocca al lupo, nonché per dare il benvenuto a Cristophe.

Buon nuovo millennio a tutti.

Simone Crosignani
scrosignani@futura-ge.com

100% SUPER CONSOLE PLAYSTATION

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
NUOVO CENTRO DIREZIONALE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
TELEFONO: 02/665261 - FAX: 02/66526222
WWW.FUTURA-GE.COM

DIRETTORE RESPONSABILE	PAOLO REINA
COORDINAMENTO EDITORIALE	MASSIMILIANO ANTICOLI
CONSULENZA EDITORIALE	SIMONE CROSIGNANI
CONSULENZA TECNICA	MARCELLO CANGIALOSI
REDAZIONE	PAOLO CARDILLO
COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE	SIMONE CROSIGNANI
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE	CRISTOPHE KAGOTANI
UFFICIO TRAFFICO	BARBARA VARISCO

HANNO COLLABORATO:
ADRIANO AVECONE, IGOR BERZI, MATTEO BITTANTI, DIEGO CORTESE, IVAN FULCO, FRANCESCO MATARRESE, ERIK PEDE, FABRIZIO PEDRAZZINI, MARCO RAVETTO, MASSIMO ROVATTI, MATTEO TENCA, STEFANO ZURLINI

PUBBLICITÀ
PUBBLICITÀ DIRETTA GRUPPO FUTURA
LAURA MENEGHIN - TELEFONO: 02/66526286

Gruppo Editoriale FUTURA L'Innovazione come missione

SEDE LEGALE
VIA XXV APRILE 13
20092 CINISELLO BALSAMO (MI)

ABBONAMENTI
UFFICIO ABBONAMENTI GRUPPO FUTURA
TELEFONO: 02/66526213
(DALLE ORE 9 ALLE 12:30)
FAX: 02/66526300
(I VERSAMENTI DEVONO ESSERE EFFETTUATI SUL CCP N°38805206)

STAMPA
TIBER - BRESCIA

FOTOLITO
DTP - BRESSO (MI)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P - VIA BETTOLA 18
20092 - CINISELLO BALSAMO (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da PlayStation Plus - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a.

Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute.
Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero **Super Console** in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

PlayGround

PlayGround - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it
Per la pubblicazione degli indirizzi *e-mail* è necessaria esplicita richiesta

a cura di Marcello Cangialosi

ABBIAMO ASPETTATO TANTO, MA LA nostra attesa è stata ripagata! Finalmente grazie alla nuova console a 128-bit Sony potremo addentrarci in misconosciute esperienze ludiche quali **Tekken** (**Tag Tournament**), **Gran Turismo** (**2000**), (**Shin**) **Ridge Racer** e **Street Fighter** (**EX3**)! Che bello, sono quasi commosso, soprattutto se penso che tutto ciò che il nuovo mostro mi propinerà sarà rispondente a reali leggi fisiche!

Vabbé, parlando più seriamente, ritengo che il panorama videoludico stia assumendo connotati di grigiore e di linearità sconcertanti. Personalmente non farei troppi salti di gioia al pensiero di aver aspettato tanto PS2 per poi ritrovarmi tra le mani gli stessi giochi della vecchia PlayStation. Anzi, caro Morpheus, ti dirò che la mia nausea verso lesaghe "storiche" mi ha recentemente portato a disertare le avventure di Squall e compagni in favore dell'eccellente, ma poco conosciuto **Grandia**.

Reputo che dall'offerta ludica di PS2 non ci sarà da aspettarsi nulla di nuovo; mi sembra, infatti, che Sony stia facendo di tutto per ricordare ai suoi futuri acquirenti che il suo nuovo rampollo è il successore della gloriosa PlayStation (addirittura ha lo stesso nome!).

Cosa c'è di tristemente sorprendente nell'osservare che i primi titoli annunciati per PlayStation2 cavalcano i *franchise* di successo concepiti per l'attuale PlayStation? Dov'è la sconcertante novità? E' una consuetudine banalmente comprensibile dal punto di vista commerciale e che si tramanda da trent'anni. Non è chiaro perché ad alcuni susciti scalpore.

Ciccionero confida in Dreamcast, una console promettente e di tutto rispetto sia chiaro, ma lanciata con **Virtua Fighter** (**3TB**), **Sega Rally** (**2**) e **Sonic** (**Adventure**), e pertanto suscettibile delle medesime critiche mosse a Sony. Dov'è la differenza? Solo in **Shen Mue**? Per favore, fate i seri e toglietevi le dita dal naso.

PlayStation2 conserva il *brand name* della console precedente. E allora? Non è esatto affermare che "Sony sembra stia facendo di tutto per ricordare ai suoi futuri acquirenti che il suo nuovo rampollo è il successore della gloriosa PlayStation". Lo fa apertamente, non c'è nulla da arguire o supporre. E' logico che sia così ed è così che è sempre stato. SNES (Super Nintendo Entertainment System) non era forse il successore di NES (Nintendo Entertainment System)? Atari 5200 non era forse il successore di Atari 2600? E' evidente che la perpetuazione del marchio è pratica comune. Perché il "caso" PlayStation2 dovrebbe essere diverso? Perché dovrebbe lasciar intendere che "dall'offerta ludica di PS2 non ci sarà da aspettarsi nulla di nuovo", considerato poi che alcuni dei progetti più ambiziosi portati avanti dall'industria vanno in direzione del nuovo sistema Sony (o in alternativa, del PC). Dice Lorne Lanning, presidente di Oddworld Inhabitants, in merito a **Munch's Oddysee**: "sebbene Dreamcast sia attualmente la console più potente sul mercato, è PlayStation2 il sistema che soddisfa i requisiti richiesti dai prossimi giochi **Oddworld**". David Perry di Shiny Entertainment vede in Dreamcast un'evoluzione rispetto al passato, in PlayStation2 una rivoluzione. Il leader di Naughty Dog, Jason Rubin, traccia una linea evolutiva che da PlayStation porta a PlayStation2 e ci piazza Dreamcast non proprio nel mezzo, bensì nei pressi dell'attuale console Sony. Sono queste (e altre) dichiarazioni/considerazioni che sorprendono ed ispirano fiducia tanto in **SPC** quanto nell'industria stessa. Caso più unico che raro, con PlayStation2 l'industria sembra aver rinunciato all'approccio cauto (il *wait and see approach*) con cui da sempre si avvicina ad un nuovo *hardware*, per lanciarsi a capofitto nello sviluppo di *software* per il nuovo sistema. Cosa ci fa capire tutto ciò? Che l'industria è pronta a salire sul carrozzone Sony portandosi dietro le sue idee innovative e i suoi ambiziosi progetti. Ed è solo questo che conta...

> "Il panorama videoludico sta assumendo connotati di grigiore e di linearità sconcertanti"
> *Ciccionero*

L'unica casa in cui ripongo le mie speranze è Sega, non perché la reputi effettivamente più creativa di Sony, ma perché Dreamcast non può permettersi di fare leva sul recente passato (che è decisamente meglio dimenticare!). Credo infatti che in casa Sega la parola chiave per il successo sia soltanto una: rinnovamento. Aspetterò fiducioso il posticipatissimo **Shen Mue**, e se farà fiasco, pazienza: ci si rivedrà alla prossima "rivoluzione" videoludica!

Ciccionero
Via e-mail

SALVE, VORREI FAR SAPERE A VOI E AI lettori la mia opinione sui PC come macchine da gioco. Da circa due mesi, infatti, possiedo un Pentium2 a 400 MHz con scheda Voodoo3, e devo dire che in un primo tempo era quasi riuscito a farmi dimenticare la mia PlayStation (con la quale avevo passato momenti stupendi). Ora, invece, PlayStation è tornata prepotentemente alla ribalta, e questo per motivi semplicissimi. Ritengo che stare dietro al mercato PC, aggiornare periodicamente il proprio *hardware* solo per giocare, sia veramente da pazzi. E poi, tutti i vari problemi con i conflitti, con le configurazioni... non so, forse sono troppo abituato ad inserire un CD e giocare senza troppi problemi, ma tutto questo mi dà sui nervi. Pertanto ho deciso di usare il PC solo per giocare a titoli strategici e manageriali, versante sul quale la softeca PlayStation latita (quantitativamente e soprattutto, qualitativamente).

PC Calcio, **Civilization** e **Alpha Centauri** su PC. Il resto è PlayStation; tornei con gli amici ad **ISS Pro '98** e divertimento immediato con tutti gli altri capolavori.

Ritengo che questo sia un periodo d'oro per tutti gli utenti della console Sony. Ho notato che il livello di qualità medio dei giochi si è leggermente innalzato negli ultimi mesi, e questo non può che essere un bene. Capolavori come **Resident Evil 3**, **Gran Turismo 2**, **Final Fantasy VIII**, **Dino Crisis** e **ISS Pro Evolution** sono titoli che, anche presi singolarmente, giustificano l'acquisto della console, nonostante verrà presto rimpiazzata dalla nuova generazione.

Tirando le somme, secondo il mio modesto parere, il mercato PlayStation è molto più interessante di quello PC, punto. Passando ad altro, vorrei dire due parole sulla pirateria (...)

So che può sembrare stupido parlare con tanta veemenza, del resto si tratta solo di videogiochi, ma era una cosa che mi sentivo dentro da tempo. Alla prossima,
Andrea Curzi

Personal computer o console. Quale dei due sistemi si adatta meglio alle esigenze ludiche di ognuno di noi? Direi che dipende, appunto, da ognuno di noi.

Il continuo scambio di *franchise* fra i due formati (**Resident Evil** e **Final Fantasy** per PC e **Command & Conquer** e **Quake 2** per console) sembra indicare che siano in rotta di collisione, ma esiste un limite a questa convergenza, un freno insormontabile alla totale condivisione del medesimo repertorio di generi videoludici. Quel limite è il sistema di controllo. Basta dare un'occhiata ai generi più diffusi per i vari formati per rendersene conto: *RTS* e sparatutto in soggettiva per PC; *action game* e *beat'em up* per console. I primi richiedono esclusivamente la disponibilità di *mouse* e tastiera (disponibili su tutti i PC), i secondi semplicemente di un *joypad* (disponibile su tutte le console).

Nella scelta del titolo da sviluppare per uno dei due formati, al di là dei semplici fattori demografici (età media dell'utenza PC e console), l'industria tiene in forte con-

siderazione l'interfaccia di controllo più diffusa su entrambi i mercati. E' per questo che i simulatori di volo latitano per console. E' per questo che i giochi di guida, seppur presenti, costituiscono solo il 7% dell'offerta PC contro il 48% di quella relativa agli strategici in tempo reale. Di converso, nel mercato console, l'offerta è ripartita più equamente fra generi diversi, per l'esattezza fra *action game* (25%), picchiaduro (21%), *racing* (20%) e simulazioni sportive assortite (17%), mentre strategici e sparatutto sono presenti in misura del 12% e 5% rispettivamente (fonte: NPD Group).

E ancora. Il sistema di controllo influisce sull'invenzione di nuovi modelli di fruizione e nuove soluzioni ludiche più di quanto non faccia la tecnologia in sé. Nintendo si è dimostrata consapevole di ciò lanciando il primo *controller* analogico per console (senza quest'ultimo **Mario64** e **Zelda64** non sarebbero mai esistiti – o non sarebbero stati gli stessi – nonostante le centinaia di migliaia di poligoni al secondo calcolabili dall'*hardware*).

Con il *controller* Dual Shock, Sony ha dimostrato la medesima sensibilità. La decisione di distribuirne la seconda versione direttamente nel *package* di PlayStaton2 spalanca le porte al pieno supporto delle sue caratteristiche (in **Munch's Oddysee**, per esempio, il giocatore parte subito al comando di una sedia a rotelle – su cui è stancamente adagiato il vecchio Munch – e la guida armeggiando con i due *stick* analogici – uno per la ruota sinistra e uno per quella destra).

Il mercato delle periferiche PC è, al contrario, estremamente frammentato e dispersivo. Non esistono standard di riferimento. Esistono semmai incompatibilità e scarsa maneggevolezza. La natura anarchica del mercato PC impedisce ad ognuna delle centinaia di periferiche disponibili sul mercato (un'infinità fra *controller*, volanti, *joystick* e manopole di vario genere) di prevalere sulle altre, vanificando a priori ogni speranza di omologazione. Contemporaneamente l'esigenza di accontentare il maggior numero possibile di utenti, unita alla consapevolezza che molti di loro possiedono periferiche diverse, spingono le *software house* a ragionare con "*mouse* e tastiera" in mente, a rivolgersi al minimo comune denominatore. Da cui *RTS* e **Doom**-cloni, non a caso i più diffusi.

Concludendo, non è difficile identificare nella console il sistema d'intrattenimento elettronico più completo in termini di offerta; quello che offre una più vasta e bilanciata gamma di tipologie videoludiche. Ma al di là della loro semplicità di utilizzo ed affidabilità, è la loro omologazione a rendere le console così speciali. Il PC, al contrario, non è semplice da usare, è tutt'altro che affidabile e non c'è n'è uno uguale all'altro ("io c'ho la TNT2 e posso usare gli occhialini 3D con **Messiah**, tu c'hai una G400 e non lo puoi fare, ma puoi giocare su un monitor e navigare in Internet sull'altro, cosa che io non posso fare" ...e così via). In questo settore l'offerta ludica dà il meglio di sé principalmente in ambito *RTS*, dedicando poca attenzione e poche risorse ad altre forme di espressione dell'arte videoludica. Forme d'espressione che su PC non hanno modo di esprimersi liberamente.

SENTIRE LE POLEMICHE MOSSE A FINAL Fantasy VIII prima della sua traduzione, mi faceva sorridere. Non ritengo, infatti, negativi il maggior "realismo" nella caratterizzazione dei personaggi o il fatto che l'atmosfera da *anime* sia andata persa. Quel che conta, a mio avviso, sono il sistema di gioco e, soprattutto la trama. Aspettavo quindi l'uscita di **Final Fantasy VIII** confidando in Square (la mia *software house* preferita), ma soprattutto nel team che aveva già creato una lunga serie di capolavori negli anni addietro. E cosa scopro? Fuffa.

"La serie **Final Fantasy** si è rovinata quando Square ha deciso di darla in pasto alla massa"
Davide Bolzoni

Ammettiamolo, la serie **Final Fantasy** si è rovinata quando Square ha deciso di darla in pasto alla massa. L'RPG è un genere che va compreso e apprezzato per quello che è, non si può pretendere di stravolgerne l'essenza ed ottenere un buon risultato. Già **Final Fantasy VII** aveva sacrificato gran parte del suo spessore sull'altare della magnificenza grafica. Nonostante ciò, una trama ed un sistema di combattimento superlativi lo hanno reso il capolavoro che è.

Final Fantasy VIII, invece, lascia perdere questi due elementi, e si concentra solo sull'estetica. Tutto il gioco è costruito attorno a questo elemento. I combattimenti sono un infinito susseguirsi di *Guardian Force*; perché usare una magia d'attacco se si possono ottenere risultati di gran lunga più soddisfacenti con una spettacolare *GF*? E poi, perché perdere tempo a "junctionare" le magie quando il programma lo può fare per noi? A cosa serve la crescita del personaggio quando a crescere veramente sono solo le *GF*? Perché ideare così tante *Command Ability* per poi poterne usare solo tre per volta? Ma soprattutto, come hanno fatto i programmatori a non accorgersi di questi (e altri) paradossi? Semplice: perché era loro intenzione creare un RPG per la massa. Un RPG fatto su misura per l'utente che non vuole passare più di dieci secondi a navigare nei menù del gioco, preferendo lustrarsi gli occhi con una grafica dell'ultima generazione.

E ancora. **Final Fantasy VIII** è un RPG in cui sono importanti più le immagini che le parole. Non ve ne siete accorti? La trama fa pena. Ci sono tre sottotrame e due colpi di scena (dall'effetto discutibile) e la narrazione è tutt'altro che fluida. Anche i personaggi sono insipidi e stereotipati. Fateci caso: ci sono il bellone freddo e asociale, il tipo allegro e stupido, la tipa infantile, quella tanto piena di vita da dare sui nervi, il tabbozzo...

Una critica anche alla colonna sonora: le musiche non sono malaccio, ma non riescono a creare atmosfera con la medesima efficacia delle melodie di **Final Fantasy VII**. Probabilmente perché questo stile non si adatta alle capacità del maestro Uematsu. Comunque non riesco a credere che lo stesso compositore del tema della World Map, della battaglia finale contro Sephirot e, soprattutto, del tema di Aeris, abbia scritto quell'abominio di canzone che è "Eyes on me", insipida e commerciale, non trasmette alcun sentimento. Poco male. Tanto non è solo la musica ad esserne priva, ma l'intero gioco.

E' triste notare come una serie di successo diventi sempre più commerciale. Del resto è logico, lo so, ma non penso sia giusto privare un gioco della sua "magia" per vendere di più (considerato che milioni di persone l'avrebbero comprato comunque). Purtroppo il mercato è questo e non penso che una lettera a una rivista serva a qualcosa. Mi piacerebbe comunque sentire cosa ne pensi tu, Marcello, e gli altri lettori.

Davide Bolzoni

La serie **Final Fantasy** sta attraversando un delicato processo di rinnovamento. Sta uscendo dalla nicchia per incontrare la massa. Sta tradendo i suoi fan per il vile denaro. Sarà vero?

Penso che **Final Fantasy VIII** sia il tentativo più "alto" di Square di realizzare un prodotto sofisticato e al tempo stesso per le masse. Per le masse perché semplice da usare e facile da capire (setti tutto in Auto e vai felice). Sofisticato perché ricco di opzioni utili a chi volesse addentrarsi nelle pratiche certosine di bilanciamento di poteri e abilità. Facoltà non necessaria per risolvere il gioco, pertanto ignorabile dai principianti.

Quanti di voi hanno trascorso mesi e mesi per setacciare ogni cm quadrato di **Final Fantasy VII** alla ricerca dell'ultima *Weapon* o del Chocobo d'oro? A voi **Final Fantasy VIII** offre più di 20 *Guardian Force* da scoprire.

Quanti l'hanno invece risolto e riposto sullo scaffale senza neanche aver visto Emerald? A voi **Final Fantasy VIII** offre un'avventura lineare, semplice e gradevole. Un RPG all'acqua di rose (come del resto sono sempre stati quelli di matrice nipponica rispetto a quelli occidentali) senza troppi fronzoli.

A mio avviso, siamo di fronte ad un caso di ardita sperimentazione, piuttosto che di volgare massificazione. E poi, non temete: gli iniziati da **Final Fantasy VII** e **VIII** vorranno ben presto di più, più spessore, più tutto. Vorranno quello che volete voi adesso. Ed è quello che vuole anche Squaresoft...

ARICIAO CARO MORPHEUS, SONO ancora io, Valentina, l'unica fanciulla affezionata al vostro giornale, o almeno così sembra vedendo la vostra posta.

Devo dire che ho riscosso un successone con la mia lettera del novembre scorso. Non sai che valanga di *mail* mi è arrivata, anche se devo ammettere con vergogna di aver risposto a poche persone (*mea culpa*), ma vorrei scusarmi con tutti quelli a cui non ho scritto: purtroppo il computer non è di mia

proprietà e non lo posso usare sempre.

Ma vorrei anche raccontarti un episodio divertente: se vai a rivedere la rubrica della posta del numero 53, noterai che sotto la mia lettera avete messo la foto di una biondona stile *Baywatch*, e un ragazzo molto simpatico e gentile ha creduto che fosse una mia foto e mi ha mandato una *mail* dichiarandomi il suo amore! Mi dispiace deluderlo ma, malgrado la mia luminosa bellezza, io sono bruna e non bionda (ehm...).

Devo dire che non tutte le lettere sono state piacevoli. In seguito al mio invito fatto a tutte le donzelle di masturbarsi col bel Jin Katama invece di rincoglionirsi con la TV, ho ricevuto alcune *mail* piuttosto volgari (e non certo scherzose) e molti insulti di veri uomini che dichiaravano che non avrebbero mai lasciato parlare in quel modo la loro donna. Del resto si sa che non appena una donna parla di sesso scherzandone dev'essere per forza di facili costumi... pazienza, la madre dei cretini è sempre incinta, come si usa dire (...).

In questi giorni di lavoro e studio per i prossimi esami, ho potuto apprezzare sempre di più la compagnia di un buon videogioco e vi ho scritto per porvi alcune questioni interessanti, soprattutto per me che studio sociologia, e che magari saranno un buon argomento per la mia tesi: mi sono chiesta più volte quale sia la causa della fortuna che i videogiochi hanno in questi ultimi anni, e soprattutto se la media dell'età dei giocatori si sia alzata tanto per la migliore qualità dei giochi o se piuttosto sia la qualità ad essere aumentata per accontentare un pubblico più adulto. Una volta l'elettronica (così come i giochi di ruolo e altre forme di intrattenimento) era dominio dei cosiddetti "nerds", mentre adesso nessun ragazzo o ragazza, per quanto tenga alla propria immagine, si vergogna di ammettere di avere in casa una o più console, anzi, è diventata quasi una moda. Sarebbe interessante scoprire cosa c'è alla base di fenomeni di costume come questi. Rimane il fatto che al giorno d'oggi si possono trovare in commercio veri e propri capolavori, e che nessuno riuscirà mai a convincermi che sia uno spreco di tempo un sano torneo a **Tekken** con gli amici, non più di quanto sia uno spreco di tempo vedere un bel film o fare una partita a golf (non che a me piaccia, comunque...).

Certo non è sano sostituire la propria vita sociale e i propri amici con quelli virtuali, o boicottare ogni altra attività per videogiocare tutto il giorno. Io adoro leggere, mi piace disegnare e non sono certo un individuo asociale. Mi piace persino studiare, ma la notte la voglio passare a morire di infarto ogni volta che Chris apre una porta (ebbene si, sto rigiocando **Resident Evil**), alla faccia di tutti quelli che distruggono la Play al figlio, come il papà di quel ragazzo che vi ha scritto (sempre sul numero 53) e che ha scritto anche a me. Mi ricordo ancora con piacere le giornate di inverno che ho passato con Paolo (voi non lo conoscete, ma il Paolotto è un istituzione per la Play, è imbattibile con Jin e Mitsuruji) a giocare a **FFVII**, e mi sono appassionata a quel gioco con lo stesso accanimento con cui da piccola seguivo i cartoni animati giapponesi, e penso che anche tu, caro Morpheus, ti renda conto di come sia difficile ricreare quelle emozioni così forti, che io credevo fossero solo un bel ricordo.

Sigh... questa lettera è diventata troppo strappalacrime, e voglio quindi concluderla con una nota sempre dolorosa, ma non tanto come l'infanzia che se ne va (troppo patetico dici?)... **Soul Calibur** è uscito per Dreamcast e io sono disperata perché non vedevo l'ora di poterlo giocare sulla mia Play. Come farò ora senza poterlo giocare e soprattutto senza poter vedere Mitsuruji (o Arthur che dir si voglia) che combatte a petto nudo? (hmmm, potreste inserire nel vostro giornale un bel poster per accontentarmi?). E se qualcuno mi prende per idiota perché sono una fan di un personaggio inventato lo sfido a dimostrarmi perché dovrebbe essere più intelligente sbavare per un attore o un cantante, altrettanto irraggiungibili: almeno Mitsuruji lo posso muovere come voglio! Bacissimi a tutta la redazione!

Valentina Griner
Via e-mail

La figura del videogiocatore nerdoso degli anni '70/'80 è un mito che va sfatato, o, quantomeno, ridimensionato. La produzione cinematografica a sfondo videoludico di quel periodo sembra contraddire l'assunto che all'epoca il videogiocatore fosse visto come uno sfigato. Tre esempi:

1. Con *Wargames* (*Giochi di guerra*), del 1983, il videogiocatore/*hacker* Matthew Broderick viene dipinto come uno studente

WARGAMES, *TRON* E *THE LAST STARFIGHTER*: QUANDO IL VIDEOGIOCATORE NON È UN *NERD*...

carino, riservato, furbo, ma non un *nerd* (non a caso è corteggiato da una compagna di classe molto bellina).

2. Nel 1982 il regista Steven Lisberger traccia il profilo dello sviluppatore di oggi in *Tron*. Jeff Bridges è un programmatore di giochini di successo, una star simil-Tallarico. Con *Tron* il videogioco è "qualcosa di meraviglioso", un mondo oscuro e affascinante, visto dall'interno, e abitato da esseri digitali emotivamente attivi.

3. In *The Last Starfighter* (*Giochi Stellari*), il protagonista (l'attore Lance Guest) è il classico "bravo ragazzo". Vive in una sorta di piccola comunità autosufficiente, aiuta il prossimo, taglia il prato, raddrizza le antenne e pulisce anche il WC. Vive anche una serena vita sentimentale. Tutti tifano per lui (grandi e piccini), mentre accalcati attorno al cabinato di un videogioco assistono all'abbattimento del record che lo porterà alle stelle (letteralmente). E' il 1983 e PlayStation arriverà solo 11 anni dopo.

Allora, dov'è il *nerd*? E' pacifico che l'analisi della filmografia hollywoodiana da sola non basti a dare un'idea precisa del fenomeno, ma è indubbio che le pellicole cinematografiche a tema "computer & *videogame*" degli anni '80 trasmettessero al pubblico immagini positive del videogiocatore.

E' altresì vero che il *nerd* sfigato-magro-acciaccato è esistito davvero. I primi *hacker* del MIT erano *nerd*, dei geni, ma innegabilmente *nerd*. Perché solo un *nerd* può cenare ogni sera in un ristorante cinese, dormire per terra sotto un computer accesso o forzare i servizi di sicurezza dell'istituto per giocare con i trenini elettrici o fare strani esperimenti con schede madri e cavi elettrici. I *nerd* nascono con il circuito elettronico. I videogiochi arrivano dopo e si portano dietro un po' del "nerdismo" che ha tenuto l'informatica lontano dalla massa. Ma i preconcetti vengono presto frantumati con **Space Invaders**, **Pac Man** e **Mario Bros**. Se nel periodo a cavallo fra gli anni '70 e gli '80, il personaggio più conosciuto dai pischelli statunitensi era Mario e non più Topolino, non vuol dire che tutta l'America fosse invasa da occhialuti bambini claudicanti. E infatti, così non era.

Piuttosto che sul nerdismo, concentrerei l'analisi sociologica del fenomeno *videogame* sull' "infantilismo". Sono i bambini, infatti, i videogiocatori tipo dell'era pre-PlayStation. Interessante è indagare sul perché adesso lo siano di diritto e senza clamore anche i trentenni. Forse perché i trentenni sono i dodicenni dell'era Atari? Può darsi. Ma c'è forse una causa più grave che spiega il fenomeno più chiaramente ed è, che ci crediate o meno, la grafica (soprattutto quella tridimensionale).

I bambini, è noto, usano l'immaginazione più degli adulti. Questi ultimi sono sclerotici, non hanno le capacità di mettersi davanti al monitor e lasciarsi abbandonare nella sospensione dell'incredulità. Non quando sullo schermo si muovono una manciata di quadratini colorati che il bambino chiama "Mario". L'evoluzione tecnologica ha finalmente portato il *videogame* ad altezza dei grandi. Oggi, l'estremo realismo grafico della simulazione ludica permette all'adulto di relazionarsi col *videogame* e con ciò che in esso avviene. L'adulto vede e pensa: sono effettivamente vetture quelle di **Gran Turismo**, e (forse) sono effettivamente tette quelle due protuberanze sporgenti dal petto di Lara Croft in **Tomb Raider**.

Abbattuto il muro dell'immaginazione, l'adulto scopre un nuovo modo di divertirsi oltre il cinema e la televisione e ne resta affascinato al punto da comprare una console (incredibbbile!). Il 3D non fa che accrescere il realismo dell'esperienza ludica, rafforza l'immedesimazione, e con essa l'apprezzamento degli adulti.

Nella speranza di esserti stato d'aiuto per la tesi (e non è detto che le mie conclusioni siano esatte, occhio – consulta MBF magari; lo trovi a pagina 128), ti saluto.

CARO MARCELLO, NON RICORDO BENE, ma sono sicuro che era un paesino della provincia il luogo dove feci la conoscenza del *videogame*. Era un bar, anzi, il bar per antonomasia: era lì che gli anziani del paese s'incontravano per l'ennesima partita a tressette. Il chiacchiericcio dei giocatori proveniva dalla sala accanto, nella quale facevano bella mostra un tavolo da biliardo con le stecche poggiate ordinatamente al di sopra ed un trittico di tavolini adorni di portacenere pieni di cicche. Non sapevo cosa fosse un videogioco, né mai l'avevo visto o né mai ne avevo sentito parlare.

Qualcosa, in quel momento, attirò la mia attenzione. Era un cassone nero con un monitor posto nella parte superiore, ma stranamente non assomigliava al nostro televisore, sembrava fosse disposto in senso verticale. Non vidi, infatti, faccioni sorridenti, né sterminate savane brulicanti di mandrie al pascolo. Vedevo strani bagliori, forme geometriche che si frantumavano per poi proseguire animate da vita propria, ma non sapevo cosa fossero, non riuscivo a darmi una spiegazione. Le cose ancor più strane erano una manopola e due pulsanti disposti su un pannello situato ad altezza ventrale ed il tutto prospiciente la sala, come a richiamare la mia attenzione. Mi avvicinai. La manopola permetteva movimenti a 360°. Dei pulsanti ignoravo del tutto l'utilità.

Rimasi sgomento nel momento in cui un ragazzo sui quattordici infilò cento lire in una fessura e, dopo aver pigiato un tasto, comincio a manovrare un triangolino fosforescente. Capii, finalmente, a cosa servissero quella manopola ed i due pulsanti. Era chiaro che il ragazzo era pratico; compresi solo più tardi che io ero il gufo di turno.

Il ragazzo andò via dopo qualche minuto contento di aver superato il record più alto. Ero solo con il cassone e con una timidezza da fare paura. Dovevo chiedere alla signorina che mi sorrideva da dietro il bancone che mi cambiasse la paghetta settimanale. Mi feci coraggio e vincendo la timidezza, misi le mille sul bancone (che tra l'altro era più alto di quanto pensassi). La signorina, bellissima, intuì e mi riempì l'avida manina di monetine.

Preso il gruzzolo mi diressi verso il cassone. Il momento era topico. Introdussi la monetina ed imitai la procedura che avevo appreso dall'esperto giocatore. Ero stato molto attento. Iniziai a giocare.

Sciami di meteore gremivano lo schermo ed il loro andamento casuale sembrava avere una logica intrinseca. Erano un ostacolo al proseguimento lineare della mia piccola navetta. Dovetti prendere subito confidenza con i controlli, vettore compreso. Non bastò. Persi il cosiddetto "primo cannone" (come in gergo da saletta, dalle mie parti, è denominata la perdita di un'astronave). Compresi, allora, che l'altro pulsante era essenziale al buon andamento della partita. Fare fuoco sugli asteroidi fu uno sballo. Sotto i miei cannoneggiamenti quelli si frantumavano in pezzi più piccoli ed infidi. Ogni tanto faceva capolino un'astronave che eruttava colpi da tutte le parti incitandomi a beccarla con un colpo ben assestato.

"Guardai lo *screen* iniziale e ne memorizzai il nome: **Asteroids**. Avevo fatto ingresso nel mondo videoludico"

Enzo Iammarino

Le monetine andarono giù tutte, e tutte le partite che seguirono la prima furono terminate con maggior consapevolezza. Stavo imparando a giocare e tutto ciò in un pomeriggio, finché non fui richiamato all'ordine dai miei matusa. La festa era finita ed io dovevo ricordare a cosa avevo giocato. Guardai lo *screen* iniziale e ne memorizzai il nome: **Asteroids**. Avevo fatto ingresso nel mondo videoludico. Con affetto.

Enzo Iammarino
Enzoiamm@tin.it

GENTILE MARCELLO, LE RAGIONI PER LE quali credo che il *videogame* e la stessa attività videoludica rappresentino un fenomeno culturale, non sono facili a spiegarsi. La stessa esigenza di avere una visione critica del gioco, liberandolo da quelle che sono le suggestioni, i propri gusti, l'apporto nostalgico che accompagna il gioco in se stesso, nasce dalla necessità di conferire allo stesso la caratterizzazione neutrale che lo erige alla stregua di un prodotto che si porta dietro le alterne fortune e sfortune commerciali di qualsivoglia prodotto del mercato. Il vero problema è che il *target* di destinazione del *videogame* ha travalicato i limiti temporali che una visione neghittosa dello stesso vuole astringere entro limitati margini anagrafici d'età, destinandolo a prodotto di settore.

Il *videogame* nasce dall'esigenza di connotare il supporto informatico di quella caratterizzazione artistica che non solo serve da richiamo commerciale per il consumatore del prodotto, ma che richiama la stessa comunanza di idee che comprende più classi generazionali, avvicinandole, determinando sinergie comunicative, travalicando ogni sorta d'ostacolo, come il sesso, la razza, la lingua, il folklore, le tradizioni storiche, religiose ed ideologiche, contribuendo così a quel *mélange* artistico/culturale tanto agognato da quella fetta d'utenza che crede ancora nel cosmopolitismo culturale.

Sarebbe tuttavia necessario, per non incorrere in errori madornali, un richiamo alle tematiche del *videogame*, ma ciò contraddirebbe quanto detto in precedenza, almeno da un punto di vista oggettivo, scevro in questo luogo da quelle attribuzioni soggettive che restano alla libera valutazione dell'acquirente. In questo modo resta pacifica la libera scelta del consumatore, che potrà così decidere secondo i propri gusti, ed eventualmente trarne i significati che ritiene più opportuni.

Le mutate condizioni culturali necessitano un continuo interscambio fra comunità tra loro distanti fisicamente, sicché anche lo scambio d'informazioni oggigiorno sembra essere stato snellito e reso più fluido grazie alla rete delle reti; il continuo ritorno alle origini è garantito in modo pieno grazie a quell'interscambio, conferendo punti di contatto per superare le differenze e gli ostacoli, ed il videogioco può contribuire a conferire l'espediente per esperienze che secondo le proprie esigenze e necessità, età ed interessi, divengono universali.

L'attività videoludica è altamente socializzante e determina quell'interscambio culturale, e ciò a vari livelli, dal neofita all'estimatore professionale, dalla casalinga alla donna in carriera, dal professionista allo studente ecc. L'attività in questione fornisce lo spunto creativo per altre attività, cosicché è assicurato quel *continuum* culturale che unisce interessi tra loro disparati.

Lo stesso rapporto di coppia è mutato e si evince dal fatto che così come il cinema e l'*home video* hanno cambiato le loro rispettive generazioni, il *videogame* ne ha disegnate altre, sinergiche ed interdipendenti, cointeressate agli stessi obbiettivi. Il *know how* dei settori "storici" è diventato di largo dominio, determinando una continua concorrenza verso l'accaparramento di nuove ed originali idee, spinte quest'ultime verso l'omogeneizzazione dei contenuti, verso la ricerca di nuovi canali di comunicazione.

Le riviste del settore rappresentano il media per eccellenza di questo nuovo modo di fare cultura all'interno del mondo dell'informazione, contribuendo quale appendice estrema del *deus ex machina* dell'informazione. Nel settore informatico si parla tanto della cosiddetta "patente informatica", ma il veicolo più immediato ed intuitivo per accostarsi alle tecnologie al silicio è stato per molti, tranne che per gli appassionati e gli studiosi del campo, il *videogame*. Tempo addietro, parlando con un amico della difficoltà di superare uno *stage* di un *game*, questi mi rispose che se al mio posto vi fosse stato un bambino, sicuramente non avrebbe trovato le difficoltà che io avevo trovato insuperabili; questo, per alludere al fatto che con il passare del tempo si diventa un po' refrattari alla spontaneità, più inclini ad un modo rigido di pensare. Per carità, non sono dell'avviso che la vita sia sempre rose e fiori, anzi, ma che forse prenderla in un modo più giocoso renderebbe le cose un po' più semplici per tutti. Grandi filosofi del passato hanno utilizzato aforismi ed apologhi per spiegare cose ostiche ad essere comprese dai loro coevi, non vedo il motivo per cui una buona recensione non possa servire al medesimo scopo, libertà di pensiero a parte .Con empatia.

Aragon
Via e-mail

PlayFAQ

PlayFAQ - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39
20091 Bresso (MI)
e-mail: morfeus@tin.it

a cura di Marcello Cangialosi

Q Sono molto interessato all'acquisto di PS2, ma non me ne frega niente della possibilità di leggere i DVD. Non pensi che Sony avrebbe fatto meglio a darci la facoltà di scegliere (come ha intenzione di fare la Nintendo per Dolphin) fra modelli "semplici" senza tale compatibilità, e modelli più costosi che possono appunto leggere i DVD?

A L'*hardware* PlayStation2 include "di serie" un lettore DVD ed un decodificatore MPEG2 (i due elementi chiave di un lettore DVD-Video). Pertanto, la decisione di estendere il loro campo di applicazione verso l'*home video* digitale non credo abbia influenzato di molto il prezzo della console (su cui pesano piuttosto l'*Emotion Engine* ed il *Graphics Synthesizer*). Con ogni probabilità Sony aveva già pianificato tutto, ma resta il fatto che nel decidere di adottare la combo DVD + MPEG2, Sony si è assicurata i classici "due piccioni con una fava": capienza notevole dello *storage medium* ed eccellente sistema di compressione da un lato, e compatibilità con i DVD-Video dall'altro (dall'indubbio potere attrattivo in questo periodo di forte diffusione della tecnologia). E infine, in qualità di produttrice di lettori DVD *stand alone*, Sony ha potuto far leva sul proprio *know how* in materia per offrire il massimo al minor costo possibile (la qualità di PS2 come lettore DVD-Video è equiparabile a quella di un lettore medio da 1 milione e mezzo).

Q Mancano tre mesi all'uscita di PS2, tuttavia c'è un particolare che mi assilla da quando ho saputo (splendida notizia comunque!) che potrà leggere anche i DVD-Video. Mi pare però che la divisione imposta dai produttori per i DVD-Video non coincida con quella classica Jap-USA-Euro dei videogiochi. Che succederà?

A I DVD-Video presentano una mappa di *territorial lockout* ripartita in maniera dissimile rispetto a quella in uso in campo videoludico. Laddove in quest'ultimo l'incompatibilità coinvolge solo tre aree geografiche (Asia, Europa e America), in quello DVD-Video le aree sono ben sei, e (sorpresa) quelle nipponica ed europea coincidono. Eccoti l'elenco completo dei codici regionali relativi ai DVD-Video (vedi anche foto):

Codice 1: Canada, USA

Codice 2: Giappone, Europa, Sud Africa e Medio Oriente

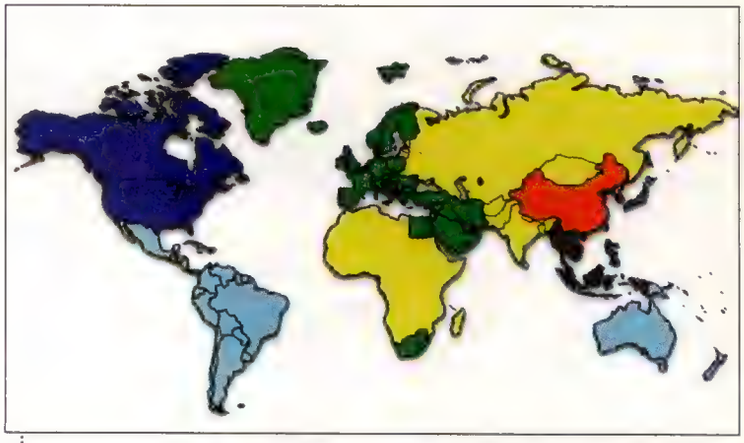
Codice 3: Sud-Est asiatico

Codice 4: Australia, Nuova Zelanda, Isole del Pacifico, America centrale, Messico, Sud America, Caraibi

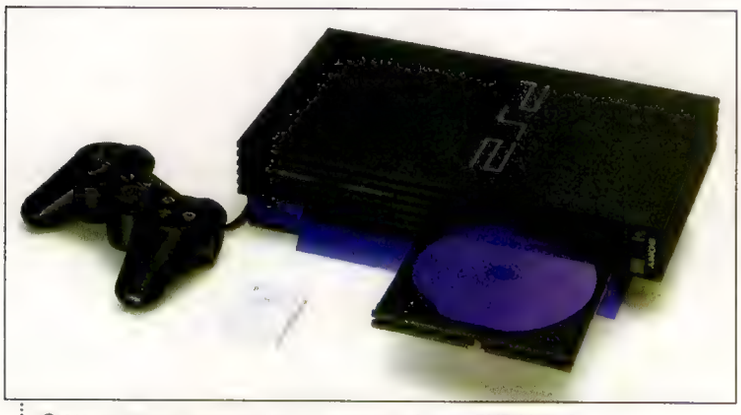
Codice 5: Ex-USSR, India, Africa, Nord Corea, Mongolia

Codice 6: Cina

L'appartenenza di Europa e Giappone alla medesima area geografica (*codice 2*) significa che gli *early adopter* nostrani che si procureranno PS2 dal Giappone potranno tranquillamente dargli in pasto i film su DVD italiani. Nessun problema neanche per il formato televisivo: al pari dei comuni lettori DVD-Video, infatti, PlayStation2 supporta entrambi gli standard PAL/NTSC.



UN'IMMAGINE DEL GLOBO SUDDIVISO IN CODICI REGIONALI (DVD-VIDEO): CODICE 1 (BLU), CODICE 2 (VERDE), CODICE 3 (MARRONE), CODICE 4 (AZZURRO), CODICE 5 (GIALLO), CODICE 6 (ROSSO).



SAREBBE COSTATA MENO SENZA LA COMPATIBILITÀ CON I DVD-VIDEO?

Q Scusate l'ignoranza, ma ci capisco poco di interfacce tipo USB, IEEE1394, PCMCIA e così via. Dato che ho intenzione di comprare PlayStation2 gradirei sapere quantomeno a cosa servono...

A Dunque, le interfacce di connessione presenti su PlayStation2 sono quattro (escludendo le porte *controller*):

1. *Optical Digital Output*

Permette di inviare dati a ricevitori digitali. Un ricevitore DTS o Dolby Digital può essere connesso a PlayStation2 attraverso questa porta. Applicazioni: suono 3D digitale di alta qualità.

2. Porta USB

Acronimo di *Universal Serial Bus*, l'USB sta diventando il sistema di connessione preferito dall'utenza PC e Mac. Non a caso permette di collegare uno svariato elenco di periferiche con poche semplici operazioni, anche a computer acceso. Oltre 100 tipi di accessori esistono ormai da tempo in "versione USB" e il futuro si preannuncia sempre più roseo grazie alle forti potenzialità dell'USB nel campo del *digital imaging*, della telefonia e dei *videogame*. Tre aree importanti nell'era dell'intrattenimento digitale. Come su PC, su PlayStation2 le due porte USB offrono l'opportunità di accedere ad una serie di periferiche quali modem, camere digitali a bassa risoluzione (come le *QuickCam*), tastiere, *mouse*, joystick, lettori ZIP ed altro ancora. Il ritmo di trasferimento dati è di 12 Mbit al secondo (pari a 1.5 Mbyte/sec), più che sufficiente per comunicare con una "periferica a bassa velocità".

3. I.Link (IEEE1394)

Il termine "IEEE1394" identifica uno standard di connessione ad alta velocità. "IEEE" sta per "*Institute of Electrical and Electronic Engineers*", e il numero "1394" indica che si tratta del 1394° standard approvato dall'Istituto dall'inizio della sua attività (la tecnologia in sé è opera degli ingegneri Apple, anno 1980). Ora, perché I.Link? L'I.Link è l'iniziativa di Sony per dare un "volto umano" all'IEEE1394. In vista delle sue applicazioni nel settore dell'elettronica di consumo, l'esigenza di dargli un nome più semplice e riconoscibile dall'utenza, è vista come irrinunciabile dall'industria elettronica, tant'è che molte aziende del settore, tra cui Adaptec, supportano l'operato di Sony. L'IEEE1394 è altresì conosciuto come FireWire sui sistemi Apple. In termini prestazionali l'I.Link è capace di trasferire dati a 200 Mbit per secondo (pari a 25

Mbyte/sec), circa 16 volte più velocemente dell'USB. Le periferiche supportate includono *hard-disk*, lettori DVD, videoregistratori, HDTV, stampanti, *scanner*, camere digitali ad alta risoluzione ed altro ancora.

4. PCMCIA Type III

Nei primi anni '90, la proliferazione di personal computer portatili ha stimolato lo sviluppo di periferiche sempre più piccole e leggere. Nasce in quei tempi il mercato delle PC Card. Il processo di standardizzazione condotto dalla *Personal Computer Memory Card International Association* (PCMCIA appunto) ha definito tre categorie di PC Card in base a differenti spessori (lunghezza e larghezza sono identiche): 3.3 mm (Type I, ideale per le Flash Ram), 5.0 mm (Type II, usato prevalentemente per le interfacce di connessione a FAX e modem) e 10.5 mm (Type III, capace di custodire un intero *hard disk*). L'adattatore PS2 per la connessione a larga banda annunciato da Sony, andrà inserito proprio qui.

Q Possiedo il modello di PlayStation SCPH-9002c (quello senza la porta parallela). Non vi è alcun modo per utilizzare un'*Action Replay*?

A Esiste esiste. Non c'è scampo per Sony, e che fortuna per tutti coloro che acquistano *software* originale giapponese per un SCPH-9002! Un gruppetto di volenterosi *hacker* ha messo a punto un emulatore (*software*) di *Action Replay*. Basta procurarsi il programma (si chiama **PSX GameShark CD**), masterizzarlo (uno spreco se si considera che i dati occupano solo 22K, ma tant'è, il prezzo vale la candela – qualsiasi cosa questo significhi) ed inserire il risultato finale nella console. Un'interfaccia grafica praticamente identica a quella offerta dalle *Action Replay*, permette di introdurre codici, salvarli su *memory card* e sostituire il CD con quello del gioco senza dover bloccare preventivamente il sensore (in pratica funziona come i giochi multi-CD per PlayStation - *Please insert disk 2*).
Ah, dimenticavo dove reperirlo:
http://www.megagames.com/psx/files/gscd.zip

Q Vi è qualche remota possibilità che **Soul Calibur** venga convertito per PlayStation o PlayStation2?

A **Soul Calibur** su PS2? Hmmm, ne dubito sinceramente.

Q Sono previsti per PlayStation *drive simulator* in stile **Crazy Taxi**?

A Il titolo che più si avvicina a **Crazy Taxi** è **Runabout 2** (vedi *preview* su **SPC**64 per maggiori dettagli).

Q Che fine hanno fatti i Neon, i creatori di quella meraviglia grafica (e non solo) di **Tunnel B1**?

A Non se ne sa più nulla dall'ultima volta...

NELLA PARTE ANTERIORE DI PS2 ECCO LE DUE PORTE USB E L'IEEE 1394.

SUL RETRO SI NOTA CHIARAMENTE LA PCMCIA TYPE III ED, EVIDENZIATA NEL CERCHIO, L'*OPTICAL DIGITAL OUTPUT*.

M-GamesM
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

RITIRIAMO I TUOI GIOCHI USATI, SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI ANCHE PER CORRISPONDENZA!!! RICHIEDI IL LISTINO GRATIS

Vasto assortimento di giochi nuovi e usati per:

PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST - GIOCHI PC

GIOCHI PER PC

grande promozione: GARANZIA DI RIACQUISTO
Se acquisti un gioco per P.C. e non ti piace oppure scopri che non va bene per la tua configurazione, te lo rivalutiamo anche fino al 90%; così non avrai perso i tuoi soldi e con una piccola differenza potrai prenderne un altro.

DREAMCAST versione EUROPEA
(telefonare per INFO)

Ordinare per corrispondenza è facile:

TELEFONO:	02.28.94.641	(10.30 12.30 - 15.30 19.30)
FAX:	02.28.94.641	(24h su 24h)
POSTA:	M-GAMES Via Giuba, 28/A - 20132 Milano	
INTERNET:	www.m-games.it	

consegne GRATIS in tutta italia

Se vuoi essere informato su tutti i nostri prodotti e le nostre promozioni, compila e inviaci questo tagliando per fax o per posta.
Desidero ricevere GRATIS il vostro listino prezzi ed essere sempre informato sulle vostre promozioni e offerte su: (barrare una o più caselle)
E-MAIL _____
Per posta al seguente indirizzo:
Cognome _____ Nome _____
Indirizzo _____ N. _____
C.A.P. _____ Località _____

oppure al sito: www.m-games.it

Ritiriamo il tuo Computer usato, anche da rottamare, sull'acquisto di un computer nuovo.
Aggiorniamo il tuo PC, ritirando i tuoi pezzi usati. Riparazione PC.
PAGAMENTI RATEALI.

NUOVA APERTURA M-Games point

HAPPY game
MILANO
NOLEGGIO e VENDITA VIDEOGIOCHI
ACCESSORI e PC - RITIRO USATO
Via Ennio, 2 - 20135 Milano (ang. V.le Umbria, 58)

PLANET VIDEO Via Ricca, 10 - 26845 Codogno (MI)
GAMESTATION Via II Giugno, 5 - 20068 Peschiera Borromeo (MI) - Tel. 02.55301597
CD GAME Via Emilia, 79 - 20093 Cologno Monzese (MI) - Tel. 02. 27300699

OGNI NEGOZIO È AUTONOMO ED HA UN PROPRIO TITOLARE
TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

PROMOGRAPH advertising

GIOCHITALIA
GIOCHITALIA

ACTION FIGURES

POINT
ACTION FIGURES

Point ACTION FIGURES

•ACTION GAMES
via Lecco, 2 (MI)
tel. 02 89420732

•AMICI DEL GIOCO
c.so Roma,48 Moncalieri
(TO) tel. 011 6068919

•AMBO GIOCHI
Seregno 0362 235546 Lombardia
Bergamo 035 237801 Lombardia

•BABY PARK
via dei Castani, 43-45
(RM) tel. 06 2310835

•BY-TECH
via M. Gioia, 47 (MI)
tel. 02 67075956

•BLACK BOX
via Galvani, 25 Castel
Fiorentino (FI) tel. 0571 632571

•CASA DEL BIMBO
via Aquileia, 15a (UD)
tel. 0432 510201

•CD ROM-A
via della Scrofa,55 (RM)
tel. 06 6867794

•CENTRO HI-FI
via Traversini, 1 Bracciano
(RM) tel. 06 99804159

•COMPUTER SHOPPER
C.C. "Mall" Villanova (PE)
S.S. 602 KM 5.3 tel. 085 9772790

•CPU INFORMATICA
via D. Chiesa,52b Grosseto
tel. 0564 20340

•COMPUTERLAND
via IV Novembre, 66 Varese
tel. 0331 281343

•DESIO & ROBE'
via Nugolaio, 62 (PI)
tel. 050 768111

•DESIO & ROBE'
via Garibaldi, 216 (LI)
tel. 0586 401116

•DESIO & ROBE'
via S. Biagio, 79a (RE)
tel. 0522 482902

•DESIO & ROBE'
loc. Vancimiglio SS 11,64
(VI) tel. 0444 582599

•DISCOLANDIA
c.so Italia, 7 Alba (CN)
tel. 0173 440612

•ERA VIRTUALE
via Don Bosco, 5 S.Dona di Piave
(VE) tel. 0421 330435

•ENTERPRISE
via Menabrea, 24a
(MI) tel. 02 69000008

•FANTASIA
via S. Francesco Sanremo
(IM) tel. 0184 530545

•GAME 'S FEVER
via Porpora ,150 (MI)
tel. 02 2667170

•GAME PRO
via Valle Vermiglio,26 (RM)
tel. 06 88327882

•GAME PLANET
via C. Colombo,1868n (RM)
tel. 06 50915057 (AXA)

•GIOCHERIA MORENA
via di Torre Morena, 66 (RM)
tel. 06 79841508

•GRUPPO GIRAFFA
vedere pagine gialle (Lazio)

•IL TRENINO DI ROSA SPERANZA
via G. Cardano, 56/58
(RM) Tel. 06 5578871

•IL VENTO DEL NORD
via San Biagio Platani ,278b
(RM) ToreBellaMonacaTel. 06 2017835

•INSOMNYA
via Albino Albini,21 (NA)
tel. 081 5793941

•YOU TOO
via Po, 26 (TO)
tel. 011 8129060

•L' ISOLA CHE NON C'E'
via Palatina,38 Tivoli (RM)
tel. 0774 311236

•MARTINA
via Vico Ferrovia,17/18 (NA)
tel. 081 455079

•MEDIA'S
via F.lli Cairoli,11e Lecco
tel. 0341 362999

•MEDIA STATION
via V. Emanuele,122 Bra
(CN) tel. 0172 439722

•MEGA-LO-MANIA
via G.Ferraris,92 (VC)
tel. 0161 251981

•M. ELETTRONIC s.r.l.
via M.Rigamonti,100 (RM)
tel.06 51955751

•MICHIELI
C.C. Friuli Udine
v.le Ungheria,60 (UD)

•MI.DA VIDEO GAMES CENTER
via Solferino, 108 (LI)
tel. 0586 884167

•MONDO GAMES
c.so Genova, 170 (GE)
tel. 0185 310777

•MONDO GAMES 2
via Piacenza, 69 Chiavari
(GE) tel. 0185 314080

•MULTIMEDIA PLANET
Str. San Fermo,11 (Verona)
tel. 045 8009407

•MUSIC 2001
p.zza Vittorio Veneto,31r (GE)
tel. 010 412530

•NEGATIVE MAILORDER
Casella Postale,57 Cadoneghe
(PD) tel. 0423 784966

•NUOVA DIMENSIONE
v.le Regina Elena,143 (ME)
tel. 090 343724

•PAC MAN
c.so Roma, 78 Borgomanero
(NO) tel. 0322 834877

•PAC MAN
via Rosselli, 25 (NO)
tel. 0321 640000

•PELSIA STORE
via Lattuada,21 Senago (MI)
tel. 02 99054422

•PLAY STORIA
via Roma, 53 (PD)
tel. 049 8752689

•PERGIOCO
via S. Prospero,1 (MI)
via Aldrovandi Milano

•PHONE AND GAMES
via Marconi,67 Caluso
(TO) tel. 011 9832508

•POWER STATION
via del Carmine,9-13
La Spezia tel. 0187 770733

•PUNTO GIOCO
via F. Cerlone,12/14 (NA)
tel. 081 2392970

•RISPARMIONE BORNATE
c.so Valsesia,44 Piemonte
tel. 0163 459392

•SCABINI GIOCATTOLI
via C. Reta, 5r Bolzaneto (GE)
tel. 010 7404901

•SCACCOMATTO
via Flavia, 81 Ladispoli (RM)
tel. 06 9949039

•STARGATE GAMES
via Giaveno, 52/21 Rivalta
(TO) tel. 011 9020400

•STARGAMES
via Aldo Moro, 23 (RC)
tel. 0965 591211

•SOFTWARE NEWS TRADING
via Deledda, 18 Moncalieri (TO)
tel. 011 6812582

•SOFTWARE UNIVERSE MILANO
via Lorenteggio, 22-24 (MI)
tel. 02 4230010

•SOFTWARE UNIVERSE GALLARATE
via Lario, 37 (VA) C.C. Malpensa 1
tel. 0331 779620

•SOFTWARE UNIVERSE ORIO
C.C. Orio Center (BG)
tel. 0354596042

•SOFTWARE UNIVERSE DAVERIO
C.C. Daverio (VA)
tel. 0332949925

•SOFTWARE UNIVERSE NOVATE
C.C. Metropoli (MI)
Novate Milanese

•SOFTWARE UNIVERSE
C.C. Il Maestrale
Senigallia (AN)

•SOFTWARE UNIVERSE CINISELLO
via De Vizzi - C.C. La Fontana
(MI) tel. 02 66043058

•SOFTWARE UNIVERSE CREMONA
c.so P. Vacchelli, 33 (CR)
tel. 0372 463483

•SOFTWARE UNIVERSE CAGLIARI
(CA 1) C.C. Le Vele (CA)
tel. 070 888864

•SOFTWARE UNIVERSE CAGLIARI
(CA 2) C.C. Emmezeta (CA)
tel. 0709166064

•THE GAME
via Somalia ,112 (RM)
tel. 06 8603424

•TOYS E VIDEO GAMES
v.le Dante, 13 Cassino (FR)
tel. 0776 22014

•TRIOZON INFORMATICA
v.le Bruno Buzzo, 16 Porto
S.Giorgio Marche tel. 0734 678034

•VIDEO FANTASIA
via Marsala,42 Fallonara (AN)
tel. 071 914010

•VIDEO IN 86
via Attilio Ambrosini,58 (RM)
tel. 06 5941513

•VIDEO GIOCHI ESSE
via Libertà ,216/218 Portici
(NA) tel. 081 7768800

•VIRTUAL GAME
via G. Matteotti, 19 Nettuno
(RM) tel. 06 98840069

•VIRTUAL GAME 2
via St.Anselmo, 126 (AO)
tel. 0165 231537

•VECO
c.so Lombardia,135 (TO)
tel. 011 545542

•VIDEO ELITE CLUB
via Brago, 6-8 S.Salvatore
Monferrato tel. 0131 238086

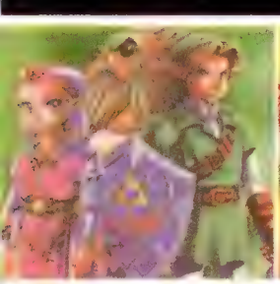
•VIDEOLAND GAMES
via Rismondo, 4 Trieste
tel. 040 369993

•VIDEOTECA LA COCCINELLA
via dei Gasperi, 2 Nola (NA)
tel. 081 8239321

Giochitalia

Roma via Palmiro Togliatti, 1451 - Tel. 0640816155 - 0640802031 - 0640816169 - 0640801903 - 0640816152 - Fax 0640801651 - e-mail : Giochitalia@MCLINK.it

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI E PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETA' ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. *Pubblicità comunicazione



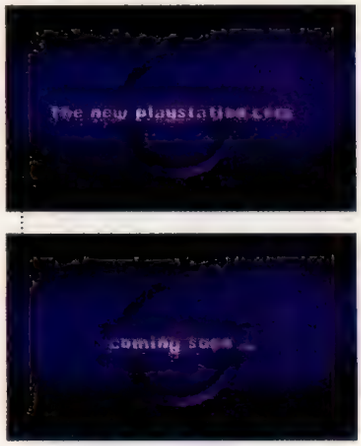
PlayWorld

Breaking the news from the PlayStation World

a cura di Marcello Cangialosi

SONDAGGI E **PREVISIONI**

MANCANO ORMAI SOLO TRE MESI AL lancio di PlayStation2, ed è tempo di sondaggi in Giappone. Lo scorso ottobre il settimanale nipponico *Weekly Famitsu* ha diffuso le risposte ad un questionario relativo alla nuova console Sony, inviato a 3.768 videogiocatori, 62 sviluppatori e 170 distributori. Secondo il sondaggio il 13% dei videogiocatori giapponesi ritiene il prezzo di PlayStation2 "troppo alto", il 37.3% "un po' alto", e il 30% lo considera "giusto". La maggioranza degli sviluppatori e dei distributori è in disaccordo con quella dei consumatori, ritenendo 39.800 yen un prezzo "giusto" (56.5% e 54.7% rispettivamente). Solo una minoranza lo ha giudicato "troppo alto" (l'1.6% e il 4.7% rispettivamente). Industria e consumatori sono, invece, d'accordo nel vedere in Sony la figura dominatrice del mercato per almeno i prossimi tre anni. Confidano in questo il 79% dei videogiocatori, il 67.7% degli sviluppatori e ben l'83% dei distributori. Sega e Nintendo compaiono al secondo e terzo posto, con percentuali al di sotto del 9%. Fra le caratteristiche più attraenti secondo gli interpellati, spiccano le *performance* del sistema con il 64% (prevedibilmente) e la compatibilità con i DVD-Video con il 53.6% (all'intervistato era data la possibilità di sbarrare più di una voce). Sempre in tema di DVD-Video pare che l'utenza nipponica vedrà film su DVD grazie a PlayStation2 solo occasionalmente (57.7%). Il 39% li vedrà regolarmente e solo l'1% non li vedrà affatto. E, infine, alla domanda "in che posizione terrete PlayStation2?", il 30.2% ha risposto "orizzontalmente", il 25.1% "verticalmente", e il 27.2% "in entrambi in modi". Dalle percentuali passiamo ai milioni, per l'esattezza ai 100 milioni di PlayStation2 che Sony avrà venduto in tutto il mondo per l'anno 2004. Impossibile? Non secondo la società di investimenti Merrill Lynch che prevede per il periodo del lancio (fino a fine marzo) un volume di vendite pari ad 1.2 milioni di PlayStation2. Fra marzo 2000 e marzo 2001, Sony dovrebbe riuscire a vendere altre 14.8 milioni di unità. Altre 24 milioni di console finiranno nelle case di altrettanti acquirenti fra il 2002 e il 2003. L'anno successivo, il 2004, vedrà la base installata di PlayStation2 toccare l'eccezionale tetto di 100 milioni di unità. Al di là delle previsioni di Marrill Lynch, un chiaro indizio sul potenziale volume di vendite di PlayStation2 arriva proprio da Sony. Quest'ultima ha infatti annunciato per la fine di febbraio l'apertura di un sito Internet attraverso cui, a partire dal 4 marzo, gli *early adopter* giapponesi potranno acquistare il nuovo sistema Sony con un *click*. Per la vendita *online* Sony destinerà una porzione del milione di PlayStation2 che renderà disponibili per il *D-Day*. Assieme alla console, sarà possibile acquistare anche il *software* e gli accessori. Con ogni probabilità, l'accesso al sito verrà negato alle chiamate provenienti da fuori Giappone. *Sorry*. Nello stesso periodo, anche il *software* attualmente disponibile per PlayStation, comincerà ad essere venduto *online* attraverso il sito playstation.com, prossimo ad un "misterioso" aggiornamento (vedi foto). Seppur a malincuore, **SPC** prevede tempi duri per i negozianti...



SONY'S **FAQ**

SCE ha recentemente chiarito alcuni dettagli in merito al funzionamento di PlayStation2 ed in particolare sulla compatibilità del nuovo sistema con i giochi e le periferiche disponibili per l'attuale PlayStation. Ecco in dettaglio cosa è stato reso noto:

Dual Shock 2

• I pulsanti analogici montati sul Dual Shock 2 sono in grado di percepire 256 livelli di pressione. Le possibili applicazioni di questa rivoluzionaria caratteristica vanno ben oltre i *racing game* (accelerazione/frenata graduali). In un *soccer game*, ad esempio, sarà possibile determinare la potenza del tiro pigiando più o meno fortemente sul tasto. Di conseguenza la barra di caricamento non avrà più ragione di esistere. In un *beat'em up* sarà possibile portare a segno colpi di diversa potenza impiegando lo stesso tasto sottoposto a pressioni differenti.

• Giocando ai giochi PlayStation su PlayStation2, il Dual Shock 2 si comporterà come un normale DualShock.

Memory Card

• Non sarà possibile impiegare la nuova *memory card* da 8MB per il salvataggio dei giochi PlayStation. Viceversa, i dati relativi ai giochi PlayStation2 non saranno memorizzabili sull'attuale *memory card*. Il motivo dell'incompatibilità va ricercato nel metodo di stoccaggio dei dati: la *memory card* tradizionale usa come unità di misura i blocchi, memorizzando in ognuno di essi tutta o una parte dei *file* salvati. L'unità di misura della nuova *memory card* è, invece, il bit (come nella *VMU* di Dreamcast e in PocketStation). In virtù di questa caratteristica, ogni *file* PS2 occupa esattamente lo spazio richiesto laddove nell'attuale periferica i dati memorizzati occupano un intero blocco anche nel caso in cui non lo riempiano totalmente.

• E' possibile salvare indifferentemente i dati PlayStation o PlayStation2 su PocketStation. Il PDA Sony, infatti, operante secondo la 'logica dei bit', è assimilabile alla nuova *memory card* da 8MB, ad eccezione della capienza e della velocità di trasferimento dati.

Lettore CD/DVD

• Nonostante supporti una velocità massima di 24x, il lettore DVD montato su PlayStation2 opererà alla velocità di 2x in fase di lettura dei giochi PlayStation. Niente caricamenti lampo in **Resident Evil 3** quindi...

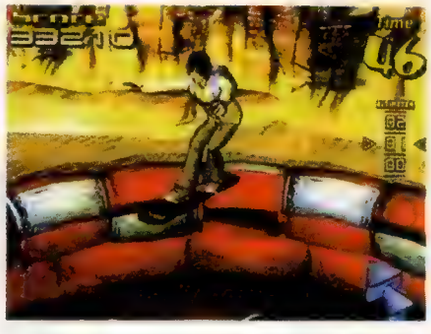
• PlayStation2 rileva automaticamente all'avvio il tipo di *software* inserito nel *disc tray*, determinando in quale modalità dovrà operare (PS o PS2). L'utente non potrà in alcun modo passare da una modalità all'altra. In virtù di questa caratteristica è assolutamente impossibile che PS2 legga i giochi PS applicandovi miglioramenti cosmetici.

Cavo Link

• PlayStation2 non supporta il cavo *link* di PlayStation. Manca infatti l'apposita porta seriale. Pertanto i giochi PlayStation che supportano il cavo di collegamento, non beneficeranno di questa caratteristica sotto PlayStation2. Secondo fonti interne alla società, Sony starebbe lavorando ad un adattatore.

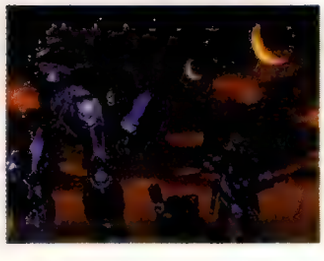
SKY**SURFER**

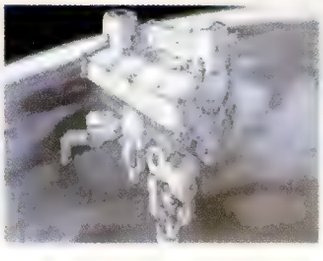
IL PRIMO PROGETTO DI IDEA FACTORY PER PLAYSTATION2 potrebbe essere definito come un incrocio fra **Cool Boarders** e **Pilotwings 64**. A differenza dei comuni simulatori di *snowboarding*, **Skysurfer** offre una variante decisamente "estrema": il giocatore viene infatti scaraventato da un aereo in alta quota col compito di accumulare punti eseguendo il maggior numero possibile di acrobazie nei pochi secondi che lo separano da terra. A pochi metri da quest'ultima sarà necessario aprire il paracadute ed eseguire l'atterraggio con la maggior precisione possibile, impreziosendolo magari con un'ultima acrobazia spericolata. In questo modo si otterranno punti extra. Le similitudini con **Pilotwings 64** sono evidenti. **Skysurfer** offre diverse modalità di gioco tra cui *Diving Mode* (appena descritta), *Surfing Mode* e *Practice Mode*. In quest'ultima modalità una gigantesca ventola provvederà a tenere il giocatore sempre per aria consentendogli di impratichirsi con le varie manovre acrobatiche. Il giocatore avrà la possibilità di scegliere fra tre atleti (due ragazzi e una ragazza), ognuno contraddistinto da differenti attributi. La qualità dei modelli poligonali impiegati appare notevole: sorprende, in particolar modo, la cura riposta nella modellazione del volto (nonostante siano rare le occasioni per vederlo da vicino) e degli accessori come guanti e zainetto. Caratteristica sorprendente di **Skysurfer** è la ricchezza dei fondali. La superficie terrestre è interamente realizzata attraverso calcoli frattali. Conseguenza: scenografie immense con laghi, montagne, mari e fiumi generati in tempo reale dall'engine. Considerata la vasta estensione del campo visivo e i 60 fps costanti garantiti da Idea Factory, **SPC** non fatica a prevedere un trasporto emotivo notevole in **Skysurfer,** apparentemente in grado di convogliare magnificamente l'illusione *"of being there"*. Le foto diffuse dalla *softco* nipponica mostrano diversi momenti di gioco (completo al 70%) fra cui il lancio dai 14mila metri (foto in alto), l'apertura del paracadute (foto in mezzo) e l'allenamento (foto in basso). **Skysurfer** è previsto per il 4 marzo in contemporanea al lancio della console.



ARMORED CORE 2 UPDATE

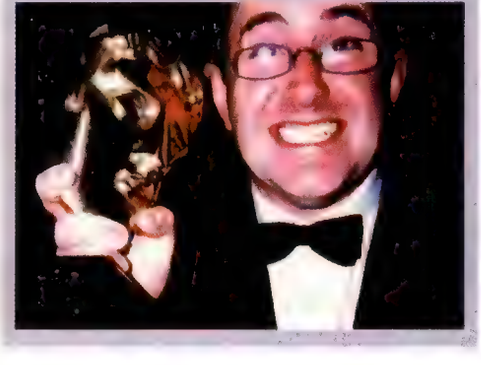
IL NUOVO MECH SIMULATOR DI FROM SOFTWARE per PlayStation2 appare sempre più promettente. Fedele al *franchise*, **Armored Core 2** presenta una componente "manageriale" molto sofisticata. L'idea di modificare ed attrezzare il proprio *mech* si è dimostrata efficace e particolarmente gradita dall'utenza sin dalla prima edizione uscita nel 1997 (e seguita da **Project Phantasma** e **Master of Arena**). Non sorprende quindi l'ampliamento occorso in quest'area nel seguito ufficiale. Esistono 14 zone del corpo su cui operare *upgrade* o sostituzioni, e comprendono la testa, il busto, gli arti, le estensioni, i generatori energetici, le armi posteriori, quelle opzionali e ovviamente quelle standard. La storia ha luogo 67 anni dopo il primo **Armored Core** ed è ambientata su Marte. Sulla superficie del pianeta rosso operano diverse corporazioni responsabili della produzione dei *mech* e dei loro accessori. Blitz, Emeraude e Zio Matrix *(don't ask)* sono alcune di queste. La prima è specializzata in parti opzionali ed estensioni sperimentali. Alcuni dei suoi prodotti funzionano anche in combinazione con quelli delle altre società. Emeraude offre ottimi *mech* a basso costo, mentre Zio Matrix i più avanzati, ma a prezzi altissimi. La foto al centro qui sotto mostra uno schizzo di una base orbitante appartenente a una corporazione, mentre a destra abbiamo un'immagine della sezione manageriale. Aggiornamenti a seguire.





micro**NEWS**

- A partire dal 4 marzo 2000 la neoutenza PlayStation2 potrà portarsi a casa i seguenti titoli (salvo posticipi): **Ridge Racer V**, **Tekken Tag Tournament**, **Eternal Ring**, **Armored Core 2**, **Kessen**, **Shin Sangoku Musu** (oscuro picchiaduro *by* Koei), **Cross Fire**, **Sky Surfer**, **Popolocrois III**, **Golf Paradise**, **GT2000**, **A-Train 6**, **The Bouncer**, **Drum Mania** e **Dark Cloud**. Attendono conferma: **Street Fighter EX3**, **Den Sen Electric Lines** (*action game*) e **Unison** (*rhythm game*).
- Capcom ha annunciato che i profitti previsti per l'anno fiscale 1999 hanno superato ogni più rosea aspettativa, passando da 34 a 48 miliardi di yen. Merito di **Dino Crisis** e **BioHazard 3** le cui vendite in Giappone sono state più massicce del previsto (2.4 e 3.6 milioni di copie vendute rispettivamente). Capcom ha inoltre annunciato per il 20 gennaio la commercializzazione in Giappone di **BioHazard Gun Survivor**. E ancora. In un'intervista pubblicata su un periodico nipponico, il direttore dello sviluppo Capcom, nonché presidente di Flagship, Okamoto, ha dichiarato che **Dino Crisis 3** sarebbe in sviluppo per PlayStation2 (data d'uscita: 2001). Il secondo episodio del nuovo *horror adventure* Capcom è invece previsto per l'attuale PlayStation (data d'uscita: estate 2000).
- Climax ha dirottato lo sviluppo del RPG **Symphony of Light**, inizialmente previsto per Dreamcast, verso il nuovo sistema Sony. Sarà pronto fra un anno circa.
- Squaresoft ha smentito ogni voce riguardo ad un eventuale seguito di **Xenogears** per PlayStation o PlayStation2. Il motivo? Semplice, lo staff responsabile dell'ottimo RPG in questione lavora adesso per Namco. In particolare per la sua nuova sussidiaria specializzata in RPG, Monolith Soft (cfr. **micronews** del mese scorso)
- Il team americano responsabile della serie **NASCAR** di EA, al secolo Stormfront Studios, starebbe lavorando a due progetti per PlayStation2: un *racing game* ed un RPG basato su licenza *AD&D*.
- Paradox, il team di **Thrill Kill** e **Wu-Tang: Taste the Pain**, è al lavoro su un progetto per PS2 definito come un *"robot action game"*.
- Le versioni PlayStation di **Episode I: Racer** e **Indiana Jones and The Infernal Machine** sono state definitivamente cancellate.
- Il promettente **Urban Chaos** è misteriosamente sparito dalla *line-up* Eidos per PlayStation. Secondo alcuni sarebbe stato dirottato verso PS2. Sempre Eidos ha annunciato il posticipo di **Saboteur** alla fine del 2000. Il team di sviluppo originario è stato trasferito ad un altro progetto. Ha preso il suo posto Pumpkin Studios (**Warzone 2100**).
- Il *Millennium Private Show* di Square, inizialmente previsto per il 23 novembre (cfr. **micronews** del mese scorso) è slittato al 29 gennaio. Appuntamento a febbraio (quindi) per un reportage completo.
- Il 20 ottobre scorso, la *British Academy of Film and Television Arts (BAFTA)* ha assegnato il premio per il miglior design al *racing game* futuristico di Psygnosis **wip3out**. Jonathan Freedman (in foto), *studio manager* e capo della produzione dei Leeds Studio, ha così commentato: "la sfida per i Leeds Studio era di creare un *sequel* che potesse attrarre sia i fedelissimi giocatori di **WipEout** che tutti coloro che non lo avevano mai provato. Ottenere il *BAFTA* per il design ci conforta perché vuol dire che siamo riusciti nell'impresa."



UN **NATALE** TUTTO PLAYSTATION

CON DREAMCAST ORMAI PRESENTE SU TUTTI I mercati mondiali, l'obiettivo di Sony Computer Entertainment è spingere il più possibile l'*hardware*, il *software* e gli accessori PlayStation. Approfittando del periodo natalizio, Sony ha dato il via ad una serie diversificata di concorsi, offerte e promozioni il cui scopo non è solo vendere, ma anche cementificare nei consumatori l'idea che PlayStation è qui per restare. Negli States, SCEA ha stanziato un *budget* di ben 150 milioni di dollari per la promozione dei principali titoli natalizi e non solo. Dal 13 dicembre fino all'ultimo giorno dell'anno, il *network* televisivo Fox Kids bandirà un concorso che permetterà ad uno dei milioni di pischelli *yankee* di vincere un pomeriggio a bordo di una limousine giocando a **Spyro 2: Ripto's Rage** con gli amici. Il vincitore viaggerà da e verso la sua scuola e terrà una festicciola in classe interamente spesata da Sony. Pensa te... Dal 14 dicembre al 1 gennaio, il gioco musicale **Um Jammer Lammy** verrà promosso sul canale televisivo Kids' WB. Gli spettatori potranno vincerne una copia telefonando nell'istante in cui ascolteranno un particolare *jingle*. In modo analogo, Cartoon Network offrirà l'opportunità di vincere una copia di **Ape Escape** dal 15 al 29 dicembre. Ma c'è dell'altro... I clienti di alcuni rivenditori potranno partecipare all'estrazione di un viaggio per due persone ad Atlanta per assistere alla gara NASCAR NAPA 500. Il concorso verrà sponsorizzato dal gioco **Crash Team Racing**. I vincitori riceveranno, inoltre, un invito al *party* Sony che si terrà presso l'Atlanta Motor Speedway. E ancora. Nei mesi di ottobre e novembre, Sony e MTV hanno raggiunto gli studenti di 25 college americani. Intitolata *MTV Campus Invasion*, l'iniziativa bimestrale ha visto la presenza di PlayStation(s) durante i concerti tenuti presso le varie scuole ed università nordamericane tra cui la Syracuse University e la University of North Carolina. Dalla metà del mese di novembre fino al 7 dicembre, Sony ha inoltre incoraggiato i preordini dell'attesissimo **Gran Turismo 2** offrendo in regalo una *t-shirt*. Un'iniziativa che, stando all'imprevisto posticipo del *racing* Polyphony, ha avuto vita breve. In Italia, intanto, Sony Music ha dato il via alla campagna promozionale *Double Impact*. Scopo dell'iniziativa è diffondere il verbo videoludico attraverso il canale musicale, o meglio, offrire uno stimolo alla fusione dei due settori dell'*entertainment*. Dal 25 ottobre scorso è disponibile sul mercato discografico nostrano una *compilation* composta da un CD musicale e da un CD-Rom contenente otto demo giocabili. I brani musicali inclusi nel pacchetto promozionale sono firmati Jamiroquai, Manic Street Preachers, Fatboy Slim, Freddy Fresh, Korn, Suede, Cypress Hill, Bombfunk MCs, Space Riders, Chicane, Underworld, Jungle Brothers, Phats e Small, Len, Apollo440 e The Cardigans. I titoli dimostrativi sono invece **Ape Escape**, **Omega Boost**, **wip3out**, **Anna Kournikova's Smash Court Tennis**, **Ridge Racer Type 4**, **Crash Team Racing**, **Tomb Raider 3** e, prevedibilmente, **Um Jammer Lammy**. E ancora, nel mese di dicembre, Sony Italia offrirà una grossissima possibilità a tutti coloro che siano nel dubbio se comprare o meno **Final Fantasy VIII**: ottenere direttamente a casa propria in regalo la demo del gioco. L'aspetto interessante dell'offerta è che la demo non include i miseri 15 minuti standard di esperienza ludica dimostrativa, bensì l'intero contenuto del primo CD di **Final Fantasy VIII**. Per entrare in possesso della demo, gli interessati dovranno procurarsi/compilare/spedire le apposite cartoline che Sony sta provvedendo a distribuire in oltre 450 locali scelti fra quelli più *trendy* delle maggiori città italiote (Milano, Torino, Roma, Bari, Genova, Varazze, Chiavari Rapallo, Santa Margherita, Rimini, Riccione, Bologna, Venezia, Firenze, Perugia). L'offerta è limitata alle prime duemila cartoline ricevute.

PRIMA E **DOPO**

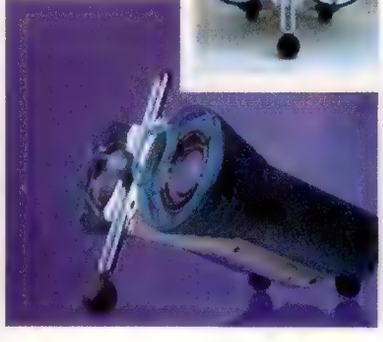
SUL NUMERO SCORSO DI SPC SONO STATE RESE NOTE ALCUNE informazioni sul nuovo spot PlayStation *Mental Wealth*, interpretato dalla 17enne attrice scozzese Fiona McLean deformata grazie a particolari filtri digitali. Ebbene, questo mese **SPC** è in grado di mostrare il suo vero volto (oddio, forse sarebbe stato meglio non conoscerlo). I punti neri applicati su quest'ultimo indicano le zone sottoposte alla deformazione. La corrispondenza del labiale con i testi pronunciati da Fifi (*nickname* di Fiona) nelle tre differenti edizioni dello spot (in tedesco, inglese e italiano) è stata ottenuta applicando la

medesima tecnica di distorsione dell'immagine (una tecnica analoga fu impiegata per modificare il labiale del presidente Kennedy nel film *Forrest Gump*). Un ottimo lavoro, non c'è che dire.

HARD PLAY

DIMAX

A PARTIRE DAL 4 MARZO LA SOCIETÀ nipponica DiMagic [www.dimagic.co.jp] distribuirà la prima periferica non-Sony per PS2. Si chiamerà DiMax, si collegherà all'uscita *Optical Digital Output*, ed offrirà la brillantezza del suono digitale Dolby AC3 e DTS. Costerà 19.800 yen (340.000 lire circa). Un affare se non si possiede un'impianto *ad hoc*. A proposito di periferiche... dalla prossima primavera Sony distribuirà uno speciale televisore da 15" a cristalli liquidi disegnato espressamente per PlayStation 1 e 2. Il televisore sarà equipaggiato con un'uscita VGA e una porta per *Memory Stick* (vedi box), e, promette Sony, offrirà una qualità dell'immagine eccezionale. Eccezionale quanto il prezzo: 150.000 yen (2.500.000 di lire, spicciolo più, spicciolo meno).



MEMORY STICK

Lanciato ufficialmente da Sony il 30 luglio del 1998, il *Memory Stick* è un nuovo supporto per lo stoccaggio dei dati piccolo e leggero come una gomma da masticare ed estremamente capiente. Lungo 5 cm, largo 2 e spesso appena 2 mm, il *Memory Stick* pesa solo 4 grammi ed è stato ideato per applicazioni in capo audio/video. La sua funzione principale è consentire il facile interscambio di dati fra svariate periferiche digitali come videocamere, computer, (micro)televisori e così via. Attraverso questa periferica (che Sony spera di portare in cima alla classifica degli *storage medium* più diffusi dell'era digitale) sarà ad esempio possibile vedere le fotografie scattate con una camera digitale sui televisori o sui PC dotati dell'apposito ingresso seriale. Esistono attualmente tre modelli di *Memory Stick* da 4, 8 o 16MB di memoria *flash*, e con prezzi rispettivamente di 3.300, 4.400 e 7.700 yen. Per maggiori informazioni *check the site* sony.com.

play**DATA**

Preordini Dreamcast PAL in Europa: **100.000**
Preordini Dreamcast PAL in UK: **40.000**
Dreamcast PAL venduti nelle prime due settimane: **514.000**
PlayStation PAL venduti nelle prime sei settimane dal lancio: **50.000**
Rapporto medio fra le vendite di *software* e *hardware* PlayStation: **6.9 a 1**
Software Dreamcast PAL venduto nella prima settimana: **350.000**
Copie di **Sonic Adventure** PAL vendute nella prima settimana: **86.000**
Copie del film *Armageddon* (*home video*) vendute nella prima settimana: **85.000**
Copie di **Sega Rally 2** PAL vendute nella prima settimana: **74.000**
Copie del film *Shakespeare in Love* (*home video*) vendute nella prima settimana: **40.000**
Picco massimo di utenti contemporaneamente collegati ai *server* di **EverQuest** (989 Studios): **37.000**
Totale sottoscrizioni attive ad **EverQuest**: **150.000**
PocketStation vendute in Giappone (fino ad agosto): **4 milioni**
Pokémon Yellow Version: Special Pikachu Edition venduti in Giappone in meno di un mese: **1 milione**
Pokémon Pinball venduti in America in 20 giorni: **262.000**
Numero di bambini arrivati a Mall of America di Minneapolis in un weekend di luglio per giocare a **Pokémon**: **45.000**
Visitatori del sito www.pokemon.com nel mese di settembre: **1.2 milioni**
Audience generata dall'episodio di *Pokémon* l'11 settembre sulla TV americana: **3 milioni**
Incasso ottenuto dalla proiezione del film *Pokemon: the First Movie* nelle sale americane nei primi cinque giorni: **52.3 milioni di dollari**
Incasso ottenuto dalla proiezione del film *A Bug's Life* nelle sale americane nei primi cinque giorni: **45.7 milioni di dollari**
Reddito generato dal *franchise* Pokémon in tutto il mondo: **6 miliardi di dollari**
Rhythm game presenti nei *Top 10 Arcade Games* di novembre (Giappone): **4**
Numero di *rhythm game* targati Konami nella *Top 10 Arcade Games* di novembre: **4**
Punteggio ottenuto da Billy Mitchell, l'uomo che ha sconfitto **PacMan**: **3.333.360**
Numero di labirinti superati: **256**

MULTI MEDIA PLANET VIDEO GAMES®

IL PIU' GRANDE CENTRO IN ITALIA PER LA DISTRIBUZIONE DI VIDEOGIOCHI

NEGOZI IN FRANCHISING
infoline 045 8044939

nuovo corner telefonia

STRADONE S. FERMO 11/A 37121 VERONA TEL 045 8009453

VIA SAN GIACOMO 10 VERONA TEL 045 585430

VIA NAPOLEONE I° 24 VERONA TEL 045 569848

VIA COL VIDEO S.PIETRO IN CARIANO (Vr) TEL 045 6800535

VIA MONTENERO 1/A TREVIGLIO (BG) TEL 0363 305024

VICOLO CAMPANA 6 MANTOVA TEL 0376 223164

VIA MINGHETTI 21 37045 LEGNAGO (VERONA) TEL 0442 602959

MULTIMEDIA PLANET DISTRIBUZIONE

SONY PLAYSTATION - NINTENDO 64 - DREAMCAST
NEO GEO POCKET - GAME BOY
WONDER SWAN - GADGET - DVD - ACTION FIGURE
TITOLI EUROPEI E D'IMPORTAZIONE U.S.A.- JAP

VENDIAMO ANCHE VIA INTERNET
www.mmplanet.it
VISITA IL NOSTRO SITO !!!

ALL'INGROSSO PER RIVENDITORI
MAGAZZINO
CASH & CARRY
STR. S. FERMO 11/A VERONA
TEL 045 8009407 (4 LINEE)
fax 045 8044940

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
TEL 045 8009453

CON MULTIMEDIA PLANET
POINT
OGGI PUOI AVERE UN CORNER COI NOSTRI VIDEOGIOCHI NEL TUO NEGOZIO

PARTNER UFFICIALE HELLAS VERONA

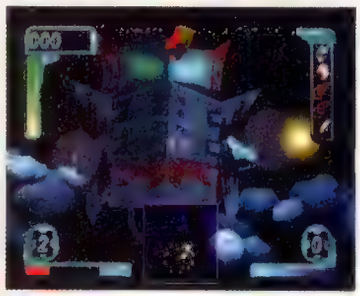
I NOMI E I MARCHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

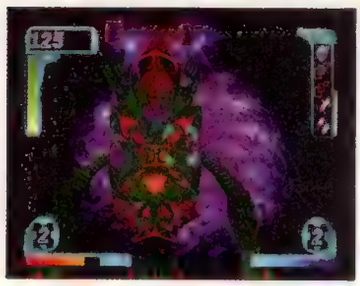
EUROFASHION VERONA 045 582443

SPACE DEBRIS

La softeca PlayStation è quasi priva di un sano sparatutto spaziale senza fronzoli, di un suo **Star Fox**. Ma non lo sarà ancora per molto...

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Rage Software
Data d'uscita prevista:	Marzo
Genere:	Sparatutto





MOSTRATO QUASI IN SORDINA DURANTE l'ultimo *E3*, **Space Debris** è rimasto misteriosamente oscuro a buona parte della stampa. Dopo un periodo di ingiustificato silenzio, il mese scorso Sony ha finalmente diffuso alcune informazioni sostanziali sul gioco. *"A fast action 'in yer face' 3D space shoot'em up"*: così lo definisce Rage software, il team incaricato dello sviluppo. Ad un esame macroscopico **SD** sembra coniugare lo spessore narrativo e il tono epico di **Colony Wars** con la cieca frenesia blastatoria di **Star Fox**. La storia vede le forze di difesa terrestri allestire i propri sistemi di difesa contro l'attacco di un'armata aliena. Lo scontro si rivela più difficile del previsto costringendo gli alleati al ritiro. Scopertosi solo nel bel mezzo delle linee nemiche, il pilota James Bryant atterra su un asteroide, dove incontrerà un amico e da qui comincierà la sua missione per la salvezza del pianeta. Sezioni lineari e a 360° (come in **Colony Wars** e **Star Fox,** appunto) si alterneranno lungo i 10 livelli di gioco, ognuno dei quali segna un'evoluzione o una svolta nella trama con l'ausilio di numerosi intermezzi in FMV o in *real time*. Fra una missione e l'altra il giocatore avrà modo di pilotare differenti caccia, sei per la precisione, l'ultimo dei quali è noto col nome di Phoenix, un modello decisamente particolare... A detta degli sviluppatori, l'*engine* grafico non lascia spazio a rallentamenti neanche se sottoposto alle forti pressioni computazionali di svariate astronavi sfrecciantì sulla plancia di un incrociatore in fiamme, ma la vera potenza del codice poligonale di **SD** si esprime attraverso la presenza di astronavi e boss di dimensioni enormi, trabordanti i confini dello schermo. Impreziosisce il tutto un uso abbondante di effetti di luce.

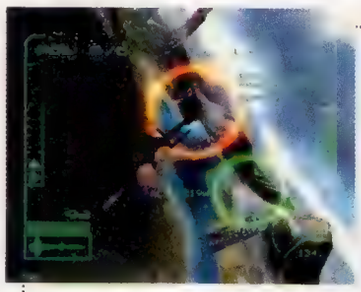
N-GEN RACING

E' targato Infogrames l'ultimo *wannabe*-**WipEout**-*killer* per PlayStation. E indovinate chi sono gli sviluppatori?

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Curly Monsters
Data d'uscita prevista:	Marzo
Genere:	Racing

IN CERTI FRANGENTI È NECESSARIO PASSARE ATTRAVERSO DETERMINATI *CHECK-POINT* DURANTE LA GARA.

SE NON FOSSE PER L'OTTIMA REPUTAZIONE dei sei membri del team di sviluppo, verrebbe da pensare che **N-Gen Racing** sia solo l'ennesimo tentativo maldestro di ripetere il successo di **wip3out**. Magari è un tentativo, ma tutt'altro che maldestro. Chi meglio di Psygnosis può migliorare l'operato di Psygnosis? Ebbene, Curly Monsters è Psygnosis, per la precisione la Psygnosis dei due maggiori successi societari: **WipEout 2097** e **Colony Wars**. Fondata a maggio del 1998 da sei "evasi" Psygnosis (responsabili dei progetti sopra menzionati), Curly Monsters è da allora impegnata nello sviluppo di questo **N-Gen Racing**, adrenalinica simulazione corsistica condotta a bordo di caccia militari. Per ammissione degli sviluppatori, **N-Gen Racing** si ispira fortemente a **Gran Turismo**, prendendone in prestito diverse caratteristiche strutturali. Il campionato si svolge infatti secondo i criteri stabiliti da Polyphony: l'accesso alle corse è subordinato all'acquisizione delle licenze, e a fine gara si è ricompensati con un somma in denaro da impiegare per l'acquisto di nuovi caccia, *upgrade* e armi dai differenti paesi fornitori di materiale bellico. Oltre alla modalità campionato, è presente anche una modalità *Arcade* caratterizzata dal sistema di guida semplificato. Altra similitudine con **GT**... Per il resto, **N-Gen Racing** è pura velocità. L'*engine* grafico è abile nel trasmettere il brivido della corsa, mentre i tracciati obbligano a compiere acrobazie di ogni tipo. Nel farlo, il giocatore deve anche tener conto della propria altitudine: infatti, più si passa radenti al suolo, maggiore è la velocità massima raggiungibile. Di converso, più si sale di quota più si rallenta, fino a stallare dopo i 1.000 metri. Il connubio fra l'esperienza di Curly Monsters nel genere dei *racing game* avveniristici, e gli insegnamenti tramandati dal capolavoro Polyphony, sembra aver dato vita ad un prodotto potenzialmente eccellente che non mancheremo di seguire fino a marzo.



I 38 MODELLI PRESENTI SPAZIANO DA QUELLI CLASSICI (MIRAGE, F-14) AI FUTURISTICI X-29 (CON ALI PIEGATE AL CONTRARIO) E HIMAT (COMPLETAMENTE AUTONOMI, PRIVI DI PILOTA).

e PlayStation sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari. www.playstation.it. CTR (Crash Team Racing) Game ©1999 Sony Computer Entertainment America Inc. Source Code ©Naughty Dog, Inc. Developed by Naughty Dog, Inc. CTR and Crash Team Racing and related characters TM & ©1999 Universal Interactive Studios, Inc. All rights reserved. *Power Line è un servizio riservato agli utenti maggiorenni. Costo Lit. 1.540 + IVA al minuto. Gestito da Isicom-Roma.

MEDIEVIL 2

Uno dei giochi più originali del 1998, l'erede del **Ghost 'n Goblins** capcomiano, nonché uno dei primi giochi PlayStation a supportare il nuovo sistema di protezione anti-*ModChip*, non può non meritarsi un seguito. Ecco a voi **Medievil 2**.

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Cambridge Studio
Data d'uscita prevista:	Marzo
Genere:	Azione

NONOSTANTE LE MIGLIAIA DI ANNI CHE SI PORTA SULLA SPALLE, SIR DANIEL FORTESQUE NON HA ANCORA IMPARATO TUTTO. IN MEDIEVIL 2 C'È UN NUOVO REPERTORIO DI MOSSE DA ASSIMILARE.

NON SARANNO I 3 MILIONI DI FINAL Fantasy, ma gli 800.000 pezzi di **Medievil** venduti in tutto il mondo rappresentano un traguardo notevole per gli studi di Cambridge di Sony Computer Entertainment Europe. Miscelando elementi quali esplorazione, avventura e umorismo con una meccanica di gioco assimilabile al mitico **Ghost 'n Goblins** capcomiano, il team inglese è riuscito a ritagliarsi il rispetto dell'utenza PlayStation e a meritare il finanziamento del seguito. **Medievil 2** ha inizio 500 anni dopo la fine del *prequel*.

IL PAUROSO SKELETAL DINOSAUR È UNO DEI PRIMI BOSS FINALI DI MEDIEVIL 2.

E' l'anno 1888. Dopo aver sconfitto il malvagio stregone Zarok e assicurato il suo libro di magie all'oblio del tempo, il corpo senza vita di Sir Daniel Fortesque riposa in un angolo di un polveroso museo. La popolazione, grata al suo salvatore, vive felice, in pace, mentre l'impero cresce rigoglioso sospinto dal progresso industriale innescato dalle prime macchine a vapore. Ma c'è qualcuno fra la gente che non è ancora soddisfatto e vuole di più di una semplice vita pacifica condotta nel rispetto dei diritti altrui. L'infame Lord Palethorn (mago criminale aspirante a raggiungere le vette dell'aristocrazia della Londra vittoriana) è riuscito in qualche modo a mettere le mani su alcune pagine del libro magico di Zarok, e attraverso queste ultime a recitare lo *spell* dell'oscurità eterna, liberando così l'incantesimo che porterà in vita l'armata dei non-morti. Alla guida di scheletri, *zombie* ed altre amenità demoniache, Palethorn punta dritto al dominio di Londra, dell'Inghilterra, del mondo intero. Ma Palethorn non ha tenuto conto di due inconvenienti. Primo: ha bisogno delle restanti pagine del libro per esercitare il pieno controllo sulle creature demoniache evocate. Secondo: oltre ai demoni, lo *spell* ha risvegliato per la seconda volta il leggendario Sir Daniel Fortesque. Ha così inizio un'altra battaglia fra il bene e il male, che vede le due parti scontrarsi in una corsa contro il tempo, alla ricerca delle ultime pagine del libro di Zarok. Il livello iniziale ambientato nel museo londinese assolve al medesimo compito istruttivo svolto dalla cripta nel *prequel*. Il giocatore ha qui modo di equipaggiare Sir Dan con alcune armi ed impratichirsi con i comandi. Durante l'esplorazione del museo il giocatore dovrà vedersela con chi, come lui, è stato risvegliato dal sonno eterno. I dinosauri ad esempio... L'ormai consueta ambientazione gotica della serie fa da sfondo alle nuove avventure di Sir Dan e alla marmaglia di nemici che dovrà affrontare. *Zombie* claudicanti, grasse donnone barbute e scimmie fastidiosissime, sono alcune delle creature bizzarre abitanti i 17 livelli di gioco. Al fine di conferire maggior profondità al *background* narrativo di **Medievil 2**, il team di sviluppo ha introdotto alcuni co-protagonisti. Ne sono stati annunciati tre: un cavaliere di 640 anni, una bellissima principessa egizia ed un eccentrico professore. Il loro coinvolgimento nella trama sarà totale, ma il giocatore

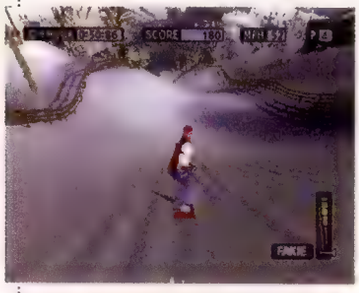
non avrà alcun controllo su di loro. Chi ha seguito lo sviluppo del primo **Medievil** si sarà chiesto che fine abbia fatto il verme. Secondo il *design* originario, infatti, Sir Dan avrebbe dovuto essere affiancato dal verme che vive nel suo cranio. Il giocatore avrebbe dovuto impersonare il viscido animale in alcuni *stage* appositamente creati per lui. Ebbene, com'è noto, il verme in questione non è mai comparso nella versione finale di **Medievil**, ma l'idea di offrire il controllo di più personaggi al di là di Sir Dan deve aver continuato a ronzare nella testa del *designer*. Difatti, **Medievil 2** offrirà (si spera) il controllo di tre personaggi, o meglio, di tre fra versioni e pezzi del personaggio principale: la mano di Dan, Dan senza testa e "Dan-kenstein". Al di là della loro mera esistenza, SCEE non ha reso noto null'altro, lasciando lavorare di fantasia. Stessa omertà avvolge l'elenco delle nuove armi disponibili e delle nuove mosse introdotte. Uno dei principali inconvenienti che uno sviluppatore incontra nella realizzazione di un *action game* tridimensionale con libertà di movimento a 360° è l'inadeguatezza della regia virtuale nel seguire l'azione sempre dalla prospettiva ideale. Con **Medievil** il team inglese era riuscito a codificare un sistema di inquadrature dinamiche sufficientemente snello da seguire l'azione senza troppe esitazioni. Ebbene, in **Medievil 2**, assicura Sony, la regia virtuale opererà secondo *routine* perfezionate, assicurando una totate e costante percezione dell'ambiente di gioco e di cosa vi striscia sopra. Sulla scorta dell'esperienza accumulata durante lo sviluppo del *prequel*, con **Medievil 2** gli sviluppatori sostengono di aver sfruttato a dovere l'ormai vetusto *hardware* PlayStation, arricchendo le scenografie con un maggior numero di dettagli e nemici, senza cali del *frame rate*. A tal proposito, Simon Gardner, capo degli studi di Sony Cambridge, aggiunge: "siamo orgogliosi dell'alta qualità raggiunta dalle nostre produzioni e [con **Medievil 2**] siamo certi di essere riusciti a raggiungere un livello di dettaglio, di ricchezza estetica e di profondità di gioco che pochi prodotti possono vantare". Dall'oscuro anonimato dell'era pre-**Medievil**, il team di Cambridge sta acquisendo sempre maggior rispettabilità da parte della stessa Sony. Chris Deering appare particolarmente orgoglioso del proprio team che non esita a definire "focolaio di talento creativo" (qualsiasi cosa significhi). Al di là di ogni prevedibile autocompiacimento, Sony Computer Entertainment Europe ha valide ragioni per sostenere il gruppo di Cambridge. Del resto, non sono molti i prodotti di successo realizzati interamente da uno staff interno a Sony. Nell'attesa di una riconferma del talento del team impegnato su **Medievil 2**, **SPC** non può che attendere con impazienza nuove informazioni in merito, rimandando ad aggiornamenti futuri.

LA GROTTESCA ILARITÀ DI MEDIEVIL È EFFICACEMENTE RIPROPOSTA ANCHE IN QUESTO SEGUITO.

COOL **BOARDERS** 4

Con le prime nevicate e la riapertura della stagione sciistica arriva puntuale come sempre l'ennesimo aggiornamento della serie **Cool Boarders**. Sarà un bene o un male?

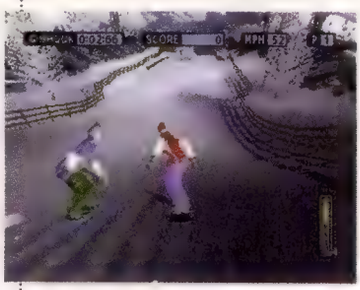
Versione:	Americana
Casa:	989 Studios
Sviluppatore:	Idol Minds
Data d'uscita prevista:	Inizio 2000
Genere:	Sportivo



I FONDALI SONO DISCRETI, MA IL DISTACCO DALLE STRUTTURE POLIGONALI È DAVVERO TROPPO EVIDENTE.

I PROFESSIONISTI RIPRODOTTI IN CB4 SARANNO PROBABILMENTE SCONOSCIUTI ALLA MAGGIOR PARTE DEGLI UTENTI ITALIANI...

L'ITER SEGUITO NEL CORSO DEGLI ANNI dalla serie **Cool Boarders** è stato piuttosto bizzarro se paragonato a quello delle altre saghe che hanno reso celebre PlayStation; laddove **Street Fighter Alpha**, **Resident Evil**, **Tekken**, **ISS Pro**, **Ridge Racer**, **Need for Speed** e **TOCA**, tanto per fare degli esempi, hanno posto il continuo miglioramento dell'impianto di gioco alla base degli aggiornamenti, **Cool Boarders** è passato dal livello discreto dei primi due titoli programmati da UEP Systems all'inattesa legnosità della terza edizione affidata agli sviluppatori di Idol Minds, riconfermati da Sony per la programmazione di questo quarto episodio e decisi a riproporre agli utenti la struttura e il *feeling* di **Cool Boarders 3**. Tale intenzione, sia essa da considerare lodevole o meno, appare evidente sin dal primo contatto con la versione preliminare di **Cool Boarders 4** visionata da **SPC**: gli *snowboarder* si prendono ancora a pugni durante le discese richiamando così alla mente la discussa edizione precedente, le figure acrobatiche sono abbastanza realistiche e il motore tridimensionale è simile sotto diversi aspetti a quello impiegato da Idol Minds per **Cool Boarders 3**, anche se a dire il vero sembra ancora bisognoso di qualche ritocco. Nonostante le *performance* generalmente adeguate e indubbiamente lontane dall'essere insufficienti, infatti, lo scorrimento e l'aggiornamento non brillano certo per velocità ed efficienza e imprimono al gioco un ritmo visibilmente più lento di quello associato alle moderne simulazioni di *snowboard*; gli atleti sono inoltre poco dettagliati e mancano di morbidezza nei contorni, davvero troppo squadrati per risultare credibili, mentre i movimenti appaiono rigidi ed impacciati, se non addirittura un po' forzati. Trattandosi, come già detto, di una versione preliminare è plausibile sperare in una tempestiva revisione del motore poligonale da parte dei programmatori, che dovrebbero comunque preoccuparsi anche di aggiornare il sistema di controllo (ingessato e poco reattivo) e le modalità di gestione ed esecuzione dei *trick*, scomode e poco intuitive al punto da costringere talvolta ad esibirsi in acrobazie sul *joypad* che potrebbero agevolmente superare in complessità e spettacolarità quelle eseguite dagli atleti poligonali impegnati sullo schermo. Ad ogni modo è ancora presto per giudicare **CB4**, dato che alla natura rettificabile dei problemi sin qui esposti bisogna affiancare gli aspetti positivi già implementati da Idol Minds. I tracciati, ad esempio, sono piuttosto numerosi e oltre a poter sfruttare ambientazioni assai diverse tra loro (Vermont, Colorado, Francia, Giappone e Alaska) presentano curiose biforcazioni e scorciatoie che, pur negando al giocatore l'estrema libertà concessa ad esempio da **MTV Sports Snowboarding**, rendono più varie e interessanti le piste. La lista delle migliorie contempla poi l'inserimento della sezione *Trickmaster*, dedicata all'apprendimento guidato delle acrobazie in dotazione agli atleti, e la possibilità di misurarsi in cinque diversi tipi di competizione, ovvero la discesa libera (*Downhill*), la sfida diretta contro gli avversari tra le porte in stile slalom (*CBX*), il classico *Half-Pipe*, la spettacolare gara per i saltatori (*Big Air*) e l'immancabile mix tra discesa e acrobazie (*Slopestyle*), a cui vanno ad aggiungersi tra l'altro gli eventi speciali consegnati in premio ai giocatori dopo il completamento delle singole sezioni al livello di difficoltà *Pro*. E se tutto questo non dovesse bastare a garantire la longevità del gioco sarà possibile rivolgersi all'*editor* gentilmente concesso da Idol Minds, grazie al quale ogni utente sarà in grado di creare il proprio atleta personalizzato e la propria tavola da affiancare agli *snowboarder* professionisti riprodotti su licenza (novità assoluta per la



GLI ATLETI NON SONO DETTAGLIATISSIMI, MA C'È ANCORA TEMPO PER RIMEDIARE.

serie) e all'immancabile equipaggiamento sponsorizzato dai costruttori più famosi. L'impostazione data a **CB4**, a questo punto, appare chiara e sembra improntata alla realizzazione di un gioco più "grande" del precedente, basato quindi su una struttura collaudata e arricchito con nuove piste, nuovi atleti, nuove opzioni e altre aggiunte più o meno evidenti. Le potenzialità per creare un prodotto valido ci sono, e questo è senza dubbio un buon inizio, ma in questa fase dello sviluppo sono parzialmente oscurate da una fastidiosa mancanza di dinamismo che non può certo adattarsi ad una simulazione di *snowboard*, soprattutto se si tiene conto del fatto che la serie **Cool Boarders** non è più l'unica di questo tipo sulla macchina a 32 bit di Sony e di conseguenza non può contare sulla totalità dell'utenza PlayStation come fece in occasione delle prime due edizioni. Se i programmatori di Idol Minds riusciranno a rendere più veloce ed esaltante il gioco, magari rinunciando ad un po' di realismo e facendo ricorso alla stessa spettacolarità che ha fatto la fortuna di **MTV Sports Snowboarding**, avranno la possibilità di andare incontro allo stesso tipo di successo incontrato dai precedenti **Cool Boarders**; in caso contrario, invece, finiranno probabilmente per immettere sul mercato un gioco dall'impostazione leggermente superata, priva di alcuni degli elementi che da **1080° Snowboarding** in poi hanno reso così popolari i giochi dedicati allo *snowboard*. Per conoscere il verdetto finale e togliersi ogni dubbio sarà comunque sufficiente attendere la recensione completa che apparirà presto (inutile dirlo) su **SPC**.

L'*HALF-PIPE* È UN CLASSICO, MA IN COOL BOARDERS 4 APPARE UN PO' "SCARNO".

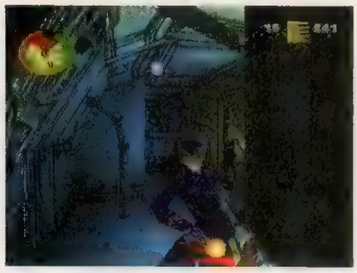
LA MODALITÀ *CBX* È SICURAMENTE LA PIÙ DIVERTENTE IN ASSOLUTO.

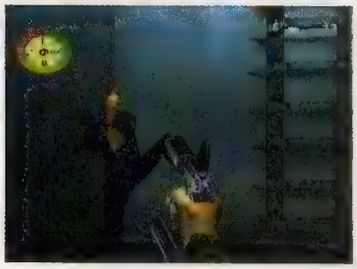
MEDAL OF HONOUR

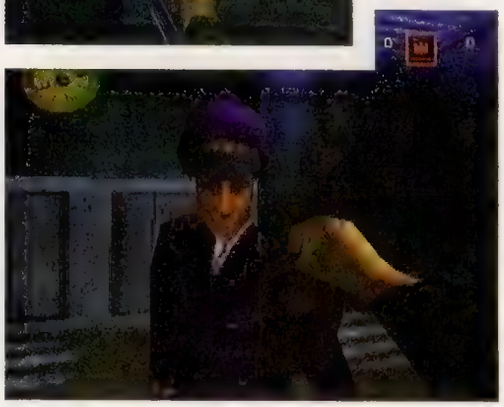
Secondo alcuni sarebbe ciò che resta di uno sfortunato gioco basato sulla licenza del film *Salvate il soldato Ryan*. Secondo altri è solo l'ennesimo clone di **Doom**. **SPC** fa luce su **Medal of Honour**, sicuramente il più promettente dei titoli Dreamworks prodotti fino ad oggi...

Versione:	Americana
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Dreamworks
Data d'uscita prevista:	Dicembre
Genere:	Sparatutto in soggettiva

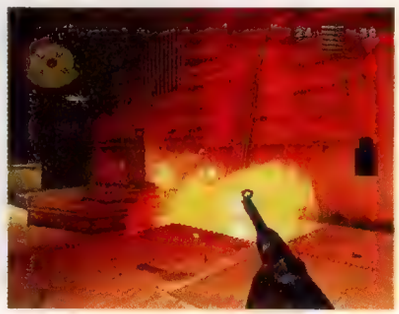
LO *SNIPER* PERMETTE DI COLPIRE I NEMICI A CENTO METRI DI DISTANZA, MA L'ECO DEL SUO SPARO PUÒ ATTIRARE L'ATTENZIONE DEI NEMICI PRESENTI NEL RAGGIO DI UN CHILOMETRO.

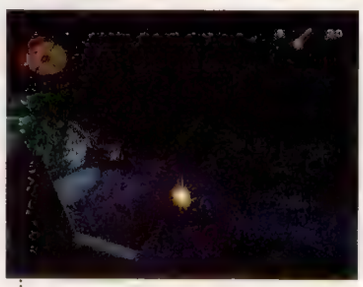






È IL 5 GIUGNO DEL 1944. MANCA solo un giorno al D-Day, ma il giocatore non è destinato a parteciparvi. In **Medal of Honour** la sua missione ha un notevole significato strategico in vista del buon esito dello sbarco e con lui della Seconda Guerra Mondiale. Introdotto di nascosto in territorio nemico, il giocatore dovrà operare in incognito, usare travestimenti e nascondersi nell'ombra per sfuggire alla moltitudine di soldati nazisti sparpagliati un po' ovunque. Subito alcuni dettagli sorprendono per la cura riposta nella loro realizzazione. Il sonoro su tutti. Non solo il rumore delle armi è identico a quello originale, ma è addirittura possibile sentire il sibilo dei proiettili nemici provenienti nella nostra direzione, eventualmente seguito da un sordo tonfo a bersaglio raggiunto (*sigh*). L'eco delle grida nemiche ed il riverbero delle loro voci sono udibili dalla distanza e perfettamente localizzabili nello spazio. In questo modo il giocatore viene efficacemente catapultato in un ambiente ostile e pieno di insidie, con ovvie conseguenze sul livello di tensione. Al di là della componente sonora, un secondo aspetto particolarmente curato in **Medal of Honour** è senza dubbio l'intelligenza artificiale. L'attaccamento dei nemici alla loro vita digitale è efficacemente veicolato da comportamenti plausibili tesi alla sopravvivenza. Un buon esempio è il caso in cui il nemico si vede arrivare addosso una granata: in funzione della distanza fra lui e l'ordigno, deciderà se correre alla ricerca di un riparo, afferrare la bomba per rispedirla al mittente o, nel caso in cui sospetti un'esplosione imminente, scaraventarla con un calcio il più lontano possibile. Di conseguenza, il giocatore sarà obbligato ad attendere qualche secondo in più con la bomba innescata in mano prima di lanciarla. E ancora. Nel tentativo di schivare i proiettili, gli avversari faranno di tutto: si stenderanno al suolo, rotoleranno o correranno di continuo sparando di tanto in tanto per coprirsi le spalle. Saranno altresì in grado di dare l'allarme gridando o attivando le apposite sirene, creando non pochi grattacapi durante una missione *stealth*. Dagli essere umani, l'intelligenza artificiale si estende anche verso gli animali digitali. I pastori tedeschi sguinzagliati dalle guardie fanno uso del proprio acutissimo udito per rintracciare la fonte di ogni rumore, divenendo presto il peggior nemico dell'uomo che avanza nell'ombra con addosso un paio di scarpe da tennis nuove. I modi per sbarazzarsene possono essere molteplici. Al di là del crudele colpo in testa a bruciapelo, il giocatore potrà far leva sull'istinto ludico del quadrupede, lanciargli una granata a frammentazione, lasciare che la insegua credendo che sia una palla, che la raccolga e... ok, sapete cosa succede dopo. Similmente a quanto accade in giochi come **Goldeneye 007** per N64, ogni nemico può morire o ferirsi a seconda della parte del corpo raggiunta dai proiettili. Come si conviene, anche le animazioni variano al variare della zona colpita (braccia, gambe, petto, testa). **Medal of Honour** consta di 24 livelli, un numero sicuramente sufficiente ad infondere la giusta longevità al prodotto. Prolungano quest'ultima due modalità per il gioco in coppia (in *split screen*): una in senso antagonistico, l'altra in quello collaborativo. Dal punto di vista cosmetico, infine, lo sparatutto Dreamworks denuncia una notevole cura nei dettagli, tanto nei modelli umani quanto nelle scenografie (è sufficiente osservare le foto per rendersene conto). Malgrado i buoni propositi, e soprattutto dopo le esperienze con **The Lost World** e **T'ai Fu**, **SPC** fa onestamente fatica ad avere fiducia in Dreamworks. Ciononostante le promettenti caratteristiche di **Medal of Honour** sono riuscite nell'intento di fare vacillare questo preconcetto, destinato a crollare o cementificarsi solo il mese prossimo, in occasione della recensione completa.





IN ALCUNE SEQUENZE DI GIOCO, MEDAL OF HONOUR OFFRE L'OPPORTUNITÀ DI SPARARE DALLA TORRETTA DI UN CARRO ARMATO.

Guillemot

HORSE POWERED.

Official Licensed Product

Ferrari

SHOCK² RACING WHEEL

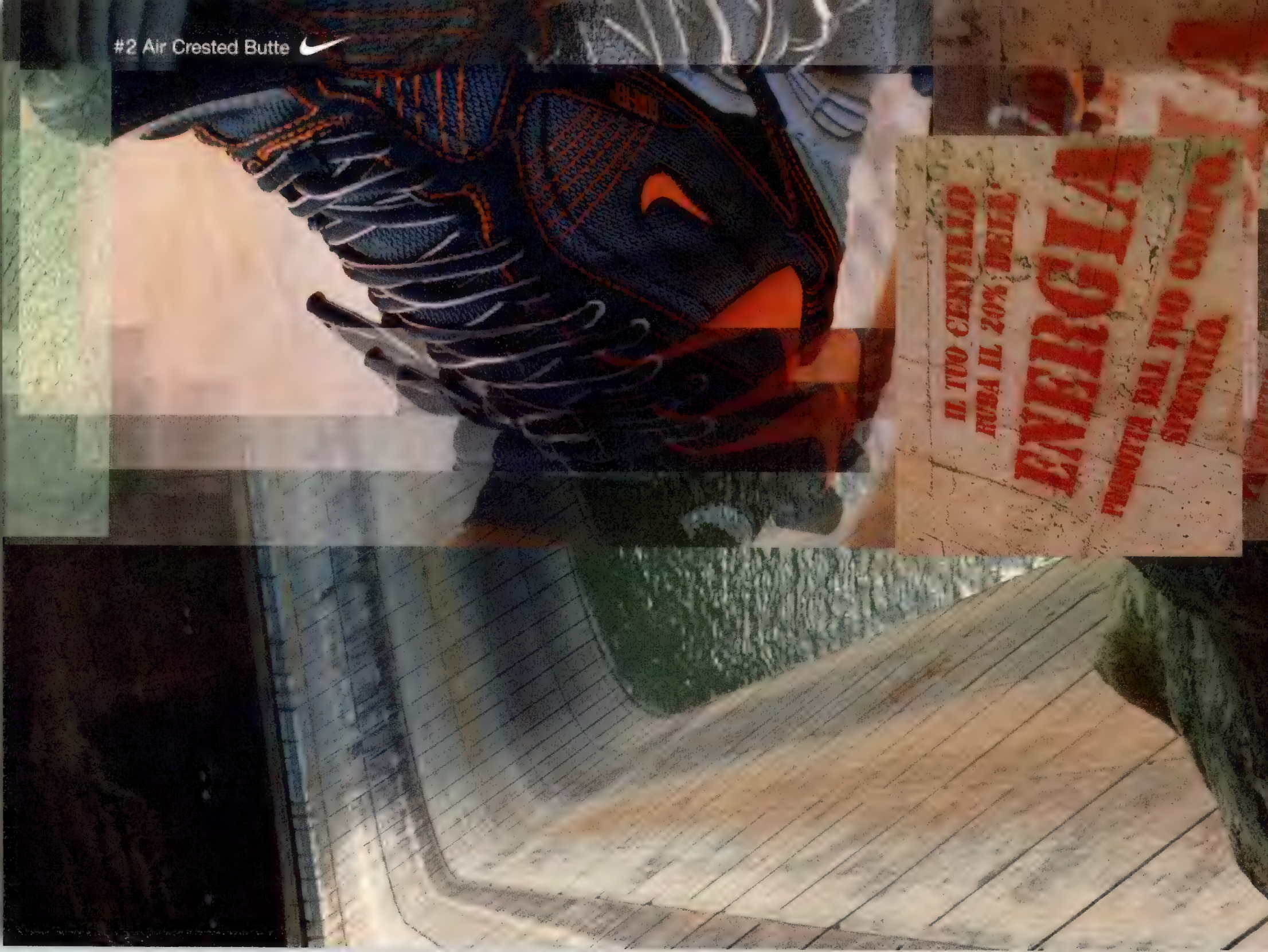
Il volante in grado di offrire le migliori sensazioni per una guida sportiva sulla tua PlayStation™:

- 2 leve del cambio digitali, come quelle adottate da Ferrari
- 2 leve e 2 pedali analogici: accelerazione e frenata progressive. Funzioni R1 e R2
- 2 potenti motori nell'impugnatura, per ricordarti di avere un bolide tra le tue mani
- Struttura di fissaggio dotata di 4 ventose e di un morsetto centrale, per incollarsi all'asfalto
- Puoi scegliere fra 3 modalità di gioco: Digital, Shock² (Analog + compatibile Dual Shock™) e Negcon™, per una completa libertà di guida

Disponibile anche in versione **PC**: Racing Wheel & Force Feedback Racing Wheel.

www.guillemot.com

UBI SOFT S.p.A.: Viale Cassala, 22-20143 Milano (Italy)
Tel: 00 39 02 83 312 1 - Fax: 00 39 02 83 312 300
Shock² Racing Wheel™, Force Feedback Racing Wheel™ e Racing Wheel™ sono marchi registrati di Guillemot Corporation. Ferrari & Ferrari F550 Maranello sono marchi registrati di Ferrari Idea S.A.. Tutti i diritti riservati. Tutti gli altri marchi riconosciuti nazionalmente ed internazionalmente sono registrati ai rispettivi proprietari. Le immagini sono indicative. Contenuti, specifiche e design sono soggetti a modifiche senza precedente comunicazione e possono variare da una nazione all'altra.


#2 Air Crested Butte
ENERGIA
IL TUO CERVELLO
RUBA IL 20% DELLA
PRODOTTA DAL TUO CORPO
SPRECATO

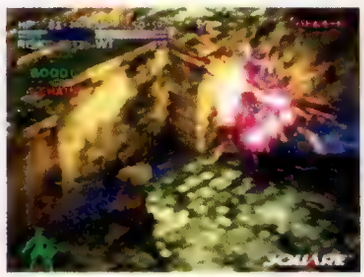
Big in Japan

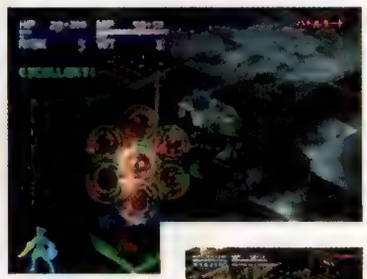
a cura di Diego Cortese

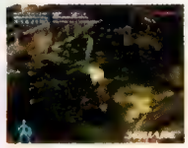
IN ANTICIPO DI PIÙ DI UN MESE rispetto allo scorso anno, la *Computer Entertainment Software Association* ha annunciato l'edizione primaverile del *Tokyo Game Show* 2000: la mostra si terrà nuovamente al Makuhari Messe di Chiba nei giorni 31 marzo, 1 e 2 aprile. In quanto prima fiera videoludica del nuovo millennio, *CESA* ha promesso di organizzare un'edizione ancor più spettacolare in confronto a quelle degli anni passati. Inutile dire che **Super PlayStation Console** sarà presente in forze allo *show* per offrirvi un accurato *reportage* su quanto verrà mostrato. Da alcuni anni a questa parte gli apprezzabili sforzi di *CESA* per promuovere il *software* giapponese nel mercato nazionale ed internazionale si accompagnano ad una discutibile battaglia legale contro la vendita dei giochi usati: scontro che questa volta è terminato con una sconfitta da parte dell'associazione dei distributori di *software* giapponesi (*ARTS*). L'azione legale avviata da Capcom, Konami, Square, SCE, Sega Enterprises e Namco contro la catena di distribuzione *Wanpaku Kozo Ibaraki Shop* è infatti terminata con la disfatta di quest'ultima. La Corte Regionale di Osaka ha dichiarato illegale la vendita dei giochi usati, in quanto da considerarsi alla stregua di film e quindi soggetti alla leggi sui diritti d'autore: decisione che contraddice quella annunciata dalla Corte Regionale di Tokyo il 27 maggio scorso. La situazione del mercato videoludico usato giapponese si fa di conseguenza sempre più caotica. Al momento comunque non è accaduto nulla d'irreparabile: le catene non ancora colpite dall'azione del *CESA* continuano a vendere i giochi di seconda mano affidando ad *ARTS* la difesa dei propri diritti. L'associazione ha già annunciato di voler ricorrere in appello contro quanto deciso dalla Corte Regionale di Osaka. Non soddisfatte delle continue cause perpetrate contro i distributori giapponesi, da diversi mesi le *software house* nipponiche si stanno dando battaglia tra loro a colpi di azioni legali. Il motivo di questa disputa sono i *rhythm game*, genere sempre più popolare in Giappone e divenuto una delle maggiori fonti di guadagno di Konami. La casa di **Dance! Dance! Dance!**, infastidita dai continui tentativi di imitazione dei propri giochi da parte di altre etichette, ha avviato diverse cause per plagio. Tra queste ve ne sono una contro Jaleco, colpevole di aver copiato **Beatmania** con il suo **VJ**, ed una nei confronti di Namco a causa dell'estrema somiglianza tra **Guitar Freaks** e **Guitar Jam**. In tutta risposta, Jaleco ha denunciato Konami per aver copiato la meccanica di gioco di **Hayaoshi Quiz Netto Namahoso** nel realizzare **Doremifa Grand Prix**. Il 27 ottobre scorso anche Namco ha deciso di seguire l'esempio di Jaleco approfittando di un suo brevetto che molti, Konami compresa, ignoravano possedesse: a quanto pare nel 1994 Namco ha registrato l'idea di "gioco accessibile durante le pause di caricamento", utilizzata in titoli come **Ridge Racer** e **Tekken** per PlayStation. Konami ha violato questo brevetto inserendo un gioco simile in **Jikkyo Powerful Pro Baseball Season Opener Edition**. In questo modo ha inconsciamente consentito a Namco di vendicarsi per quanto avvenuto con **Guitar Jam**. Per quanto Konami affermi che simili giochi siano già stati impiegati prima del '94, Namco è convinta della validità legale del proprio brevetto ed è fermamente intenzionata a ottenere un

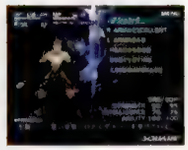
GAROU: THE MARK OF THE WOLVES

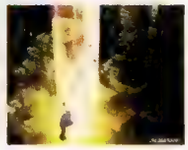
DOPO IL POCO SODDISFACENTE FATAL FURY WILD AMBITION, LA SAGA DEI lupi famelici ritorna al suo consueto aspetto bidimensionale. La trama è ambientata dieci anni dopo gli eventi accaduti in **Real Bout 2**. Ad eccezione di Terry Bogard, tutti i personaggi del gioco sono totalmente inediti. Il nuovo protagonista è Rock Howard, figlio di Geese adottato da Terry. Gli altri dieci combattenti sono per la maggior parte parenti o allievi di quelli degli episodi precedenti, come i figli di Kim Kap Hwan o il successore del clan Shiranui. Rispetto al passato, la meccanica di gioco è stata fortemente rinnovata: sono scomparsi i piani di gioco multipli che hanno da sempre caratterizzato la serie. La pulsantiera è ora simile a quella di **The King of Fighters**. Il cambiamento più drastico è però l'adozione del *TOP Mode*, una modalità attivabile quando la barra dell'energia vitale si trova piena, dimezzata o quasi vuota. Il momento in cui si vuole impiegarla dev'essere deciso prima di iniziare lo scontro: una volta azionata, permette di recuperare parte del danno subito oltre a consentire l'uso di particolari mosse speciali. **Garou: Mark of The Wolves** è al momento previsto solo per Neo Geo nei primi mesi del prossimo anno. Conoscendo SNK, l'annuncio della sua conversione per altri sistemi è comunque solo questione di tempo.











GLI EFFETTI DI LUCE CHE CARATTERIZZANO VAGRANT STORY SONO VERAMENTE STRAORDINARI.

risarcimento per i presunti danni subiti. Auguriamoci che questo sia l'ultimo atto di una guerra fratricida che non sta certo giovando all'immagine dell'industria videoludica nipponica. L'ultimo fatto giudiziario di rilevanza videoludica accaduto in Giappone è la dichiarazione di bancarotta da parte di Human, su cui grava un debito di quattro miliardi di yen. La crisi del mercato dei *coin-op* e le non soddisfacenti vendite dei suoi ultimi titoli hanno trascinato l'azienda nipponica in una crisi economica dalla quale non è riuscita a salvarsi. In conseguenza della situazione precaria in cui si trova, Human ha deciso di abbandonare il mercato dei videogiochi dedicandosi unicamente alla produzione di *software* educativo per le scuole.

FINAL STORY

Squaresoft ha diffuso nuovi dettagli circa il proprio *action game* **Vagrant Story**. Il sistema di battaglia ideato per il gioco, chiamato *Target Dome*, è interamente gestito in tempo reale. Le armi a disposizione del protagonista si dividono in tre tipi differenti: spade, spade corte e pistole. Ognuna è classificata secondo *Wait Point* e *Risk Point*: i primi determinano il tempo di ricarica, mentre i secondi indicano la possibilità di eseguire un colpo critico. Maggiore è il valore e più elevata è la possibilità di causare il massimo danno al bersaglio, ma anche di sbagliare il colpo. Le armi a lungo raggio presentano un tempo d'attesa piuttosto lungo e un alto valore di *Risk Point*; viceversa le armi a breve distanza danno un basso punteggio di *WP* e *RP*. Una volta iniziato il combattimento, il nemico deve entrare nel raggio semisferico d'attacco del protagonista per poterlo colpire. I colpi possono essere indirizzati a precise locazioni del corpo in modo da danneggiarne i punti deboli. Le aree più difficili da raggiungere permettono inoltre di accumulare un maggior numero di punti esperienza. L'uso della magia è legato ad alcuni libri che devono essere recuperati nel corso del gioco. Certi incantesimi richiedono inoltre il possesso di determinati oggetti o il raggiungimento di un preciso livello di esperienza. Il protagonista del gioco si avvale inoltre di abilità chiamate *Craft*. Inizialmente sono disponibili solo *Break*, *Craft* e *Defense*: il primo è utilizzato per legare le magie agli attacchi diretti, il secondo permette di dotare di effetti speciali i propri colpi ed il terzo consente di parare gli attacchi degli avversari. Inizialmente previsto per l'autunno '99, **Vagrant Story** è stato rimandato a data da destinarsi. Nuove informazioni circa *Final Fantasy the Movie* e **Final Fantasy IX** sono emerse durante la manifestazione tenutasi il 26 ottobre all'*Angel Orensanz Foundation* di New York, organizzata all'interno di una mostra d'arte e volta a promuovere i nuovi lavori di Yoshitaka Amano (vedi **Speciale Videocomix** a pag.64). L'vento ha visto la partecipazione, oltre che dello stesso Amano, anche di Squaresoft nelle persone di Hironobu Sakaguchi e del presidente di Square/Electronic Arts Jun Iwasaki. Oltre a riproporre filmati già conosciuti riguardanti **FF8**, **Final Fantasy Anthology**, **PE2** e **The Bouncer**, Square ha proiettato una sequenza inedita del film *Final Fantasy the Movie* della durata di un paio di minuti. Il breve *videoclip* vantava un livello di realismo delle immagini e delle animazioni assolutamente straordinario, nemmeno paragonabile a quanto visto sinora in produzioni di questo genere. La caratterizzazione grafica dei personaggi era di tipo realistico, scelta probabilmente motivata dalla necessità di rendere l'opera appetibile anche alle masse. Sfortunatamente non è stato possibile comprendere molto circa la trama del film: a giudicare da quanto mostrato, si tratta di una storia epico/fantascientifica riguardante la guerra contro una non meglio identificata razza aliena. Realizzato negli studi Squaresoft di Honolulu, *Final Fantasy the Movie* dovrebbe essere completato entro il 2001. Durante la manifestazione si è inoltre avuta la conferma della partecipazione di Amano alla realizzazione di **Final Fantasy IX**. Come per il settimo e l'ottavo episodio della saga, l'artista giapponese si occuperà della realizzazione delle illustrazioni destinate alla commercializzazione del gioco. Nessun dettaglio preciso è stato rivelato circa il progetto, a parte la conferma del ritorno ad ambientazioni di tipo *fantasy* e l'impiego di un motore grafico interamente poligonale. Per quanto numerose indiscrezioni indicassero in marzo la probabile data d'uscita di **Final Fantasy IX**, il recente posticipo di *Square Millenium* lascia supporre che non vedremo il gioco prima del tardo 2000.

JET DE GO! VERRÀ COMMERCIALIZZATO INSIEME A UN *CONTROLLER* AD ESSO DEDICATO.

A NEW YORK ERANO IN MOSTRA I LAVORI DI AMANO PER IL FILM IN COMPUTER GRAFICA *HERO*.

BIT WORLD
BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI 98
20052 - MONZA MI
VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION PAL UNIVERSALE L.27.000
PLAYSTATION USA UNIVERSALE L.37.000
ACE COMBAT 3 TEL
ALUNDRA 2 TEL
BEAT MANIA L.69.000
BIO HAZARD 2 D.SHOCK TEL
BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE
BRAVE FENCER M. USA TEL
CAPCOM GENER. II TEL
CAPITAN TSUBASA J L.149.000
CHANGE GET A ROBOT L.139
CYBER ORG TEL
DENPRISM (SQUARE) TEL
DINO CRISIS TEL
DRAGON BALL Z 1 L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
DRAGON VALOR TEL
EVANGELION L.139.000
FINHANDER L.69.000
FATAL FURY WILD AMBITION
FINAL FANTASY TACT L.109.000
FINAL FANTASY 8 TEL
FINAL FANTASY ANTHOL. L.119.
FRONT MISSION 2 L.99.000
FRONT MISSION ALT. L.59.000
GRAN TURISMO 2 TEL
GUNDAM BAT. MASTER 2 L.129
GUNDAM MOBILE S. 2.0 L.79.000
GUNDAM MOBILES. 1.0 L.79.000
GUNDAMPERFECTTY. L.89.000
GUNDAM 0079 L.79.000
GUNDAM CHAR'S ATTACK L.89
JADE COCOON L.119.000
JO JO'S BIZARRE ADV. TEL
LEGEND OF LEGAIA RPG TEL
LEGEND OF MANA TEL
LUPIN 3 L.89.000
LUNAR SILVERSTAR ST. TEL
LUNAR 2 ETERNAL BLUE TEL
KARTIA TEL
KING OF FIGHTERS 98 L.139.000
YUNA FINAL EDITION L.99.000
XENOGIKAR USA TEL
MACROS L.89.900
MACROSS VFX2 TEL
MARVELS.H.SVSST.F. L.69.000
METAL GEAR SOLID INTEGRAL
METAL SLUG L.109.000
OMEGA BOOST USA TEL
PACMAN WORLD TEL
PARASSITE EVR USA L.109.000
PARASSITE EVR 2 TEL
POCKET FIGHTER L.69.000
ROBOT WAR 5 L.89.000
RESIDENT EVIL D. CUT L.69.000
SAGA FRONTIER II TEL
SAILOR MOON L.129.000
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
SUIKODEN 2 L.119.000
S.ROBOT WAR ALPHA TEL
TEKKEN 3 L.89.000
WINNING ELEVEN 4 TEL

SEGUE JAP/USA
BLACK BASS W/BLU MARTIN TEL
CHOCOBO COLLECTION TEL
CHRONO TRIGGER TEL
CHRONO CROSS TEL
DERP FREEZE L.99.000
DIE HARD TRILOGY 2 TEL
DEVIL MAN TEL
J.L. PERFECT STRYKER 99 TEL
ESPN BASS FISHING L.119
FISHERMAN BAIT L.99.000
FISHERMAN BAIT II L.119.000
GRANDIA USA L.115.000
KING OF FIGHT. 97 L.119.000
KOUDELKA TEL
MARVEL VS. CAPCOM TEL
MORTAL KOMBAT SPECIAL TEL
PATLABOR THE GAME TEL
PSYCHIC FORCE II TEL
RASETZU NO KEN TEL
SOUL RIVER TEL
STAR IXIOM TEL
RANMA 1/2 L.139.000
RIVAL SCHOOL 2 TEL
SAMURAI SPIRIT NEW 9/12
S.ROBOT WAR F L.119.000
S.ROBOT WAR F FINAL
S.ROBOT WAR COMP. BOX L.109
S.ROBOT WAR 5 L.99.000
S.ROBOT WARSHOOTINGL.99.000
STAR OCEAN 2° STORY L.119.000
STREET FIGHTER EX 2 PLUS TEL
THOUSAND ARMS TEL
TIME BOKAN 1 L.89.000
TIME BOKAN 2 L.109.000
TOKIMEKI MEMORIAL 2 TEL
XENOGEAR L.119.000
VANDAL HEARTS II L.119.000
DREAMCAST
NEO GEO
SATURN
GAME GEAR
GAMEBOY
PC ENGINE
MEGADRIVE
CD MUSICALI:
DRAGON BALLZ/SAILOR MOON/RANMA 1/2/MAISON IKKOKU/CITY HUNTER/ FINAL FANTASY /EVANGELION L.25.000
VIDEO CD JAP
DRAGON BALL Z (SFILM) L.25.000
DRAGON BALL GT (2FILM) L33.9
RANMA 1/2 (2FILM) L.25.000
CITY HUNTER CONF. 4 FILM L.75
CITY HUNTER2 CONF.4FILM L.75
EVANGELION (13 FILM) L.25.000
LA BLUE GIRL CONF. 6 FILM L.95
INV. NIGHT SCHOOL CONF.6 L.95
GUNDAM WING (8FILM) L.36.900
MAZINGA L.26.900
MAZINGA VS GOLDRAKE L.26.900
GHOST IN THE SHELL 2F.L.48.900

GIOCHI PAL USATI
BURNING ROAD L.19.000
MAN IN BLACK L.29.000
MEDIEVIL L.39.000
COMMAND & CONQUER L.19.000
GAME MUSIC L.29.000
INT. S.STAR SOCCER L.19.000
LIBERO GRANDE L.29.000
JET MOTO L.29.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY L.29.000
MOTORHEAD L.35.000
NEED FOR SPEED 2 L.29.000
PITFALL 3D L.29.000
PORSCHE CHALLENGE L.25.000
RAGE RACER L.29.000
REBUS L.39.000
SHADOW MASTER L.29.000
SOUL BLADE L.29.000
STREET FIGHTER ALPHA 2 L.29.000
TENCHU L.29.000
TEKKEN 2 L.29.000
TEKKEN 3 L.39.000
VIGILANTE 8 L.29.000
WORLD CUP FRANCE 98 L.29.000
TELEFONA PER ALTRI TITOLI
SUPERACTIONREPLY
PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL L.29.900
ACCESSORI
ACTION REPLY L.39.000
BORSA PORTA CONSOLE E GIOCHI L.39.000
CAVO RGB SCART L.15.000
JOYPAD COMP. L.15.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.9.900
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.33.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
MULTITAP L.39.900
PAD DUAL SCHOCK L.37.000
PISTOLA CON PEDALIERA L.39.000
POCKET STATION L.109.000
RIVISTA GIAPPONESE L.30.000
PRESA ANTENNA PAL L.25.000
PRESA ANTENNA PER GIOCHI USA/JAP L.39.000
TAPPETO PER DANCING GAMES L.69.000
VOLANTE+PED. VIBRANTE L.99.000
MODIFICAUNIVERSALE USA/JAP/EURO L.50.000
VIDEO CD CARD L.129.000
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

BUON NATALE A TUTTI

BIG IN JAPAN

TAITO DE GO!

Tre nuove giochi si aggiungono alla serie di simulazioni di guida prodotte da Taito. Il primo s'intitola **Jet de GO! Let's Go By Airliner** ed è realizzato in collaborazione con la compagnia di bandiera giapponese JAL. Il gioco vi mette ai comandi di tre differenti aerei di linea, incluso il Boeing 747, che dovrete condurre a destinazione in nove aeroporti giapponesi. Le modalità di gioco al momento annunciate sono il *Flight Mode* e il *Cruise Mode*: la prima consiste in una sequenza di decolli e atterraggi secondo piani di volo realmente utilizzati da JAL. Il *Cruise Mode* simula invece l'intero volo e comprende svariati eventi speciali. In questa modalità è possibile automatizzare le fasi di decollo e atterraggio in modo da concentrarsi meglio sulla navigazione. Come in **Densha de GO!**, con il progredire del gioco si rendono disponibili svariati percorsi aggiuntivi. Sono inoltre presenti alcuni sottogiochi scaricabili su PocketStation. **Jet de GO!** verrà commercializzato in Giappone nel mese di febbraio insieme ad un *controller* speciale ad esso dedicato. Il secondo titolo della serie **de GO!** sviluppato da Taito è un simulatore di treno a vapore (conosciuti in Giappone con il nome di *cars*). Intitolato **Cars de GO!**, il gioco utilizza una meccanica simile a quella impiegata nei precedenti titoli della serie. Le uniche aggiunte riguardano un comando per inserire il carbone ed uno per consentire al vapore di fuoriuscire in modo da abbassare la temperatura del motore. **Cars de GO!** sarà disponibile a partire da dicembre. Nello stesso mese sarà anche lanciato **Densha de GO! Professional**.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS CONTIENE TUTTE LE AGGIUNTE DELL'ULTIMA VERSIONE DEL *COIN-OP*.

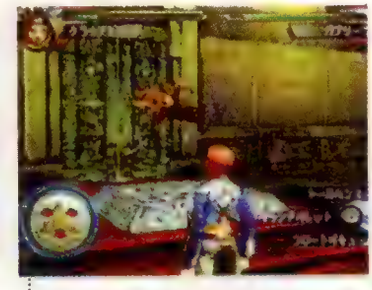
HOSHIGAMI: RUINING BLUE EARTH

DOPO LA TIEPIDA ACCOGLIENZA RISERVATA IN GIAPPONE A FINAL FANTASY Tactics, una parte degli sviluppatori responsabili del progetto ha lasciato Squaresoft per poi riunirsi in una nuova *software house* chiamata Maxfive. Il primo titolo realizzato dalla neonata *softco* è **Hoshigami: Running Blue Earth**, un *simulation RPG* tecnicamente molti vicino ai due progetti precedenti: **Tactics Ogre** e **Final Fantasy Tactics**. La meccanica di gioco impiegata utilizza un sistema a turni simile al *Charge Time System*, chiamato *Ready to Action Point*. L'unica differenza è costituita dalla presenza di un tempo di attesa per ogni azione compiuta. Le innovazioni più interessanti apportata al gioco sono il *Session Mode System*, che offre la possibilità di eseguire attacchi concatenati tra più personaggi, e una barra che consente di decidere con quanta forza sferrare i propri attacchi. Non essendoci indizi da parte di Square nel voler realizzare un *sequel* di **Final Fantasy Tactics**, **Hoshigami** rappresenta un titolo di sicuro richiamo per tutti gli appassionati del suddetto *simulation RPG*. In Giappone il gioco sarà distribuito nel mese di gennaio, mentre per quanto riguarda il mercato occidentale nulla è stato ancora definito.

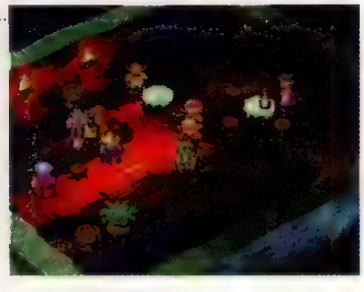
STRIDER 2 PER PLAY CONTERRÀ SIA IL PRIMO CHE IL SECONDO EPISODIO DELLA SAGA.

SHORT IN JAPAN

Tecmo ha annunciato un nuovo capitolo della saga di **Kokumeikan** (**Deception** in occidente). Intitolato **Soumatou**, il gioco presenta un maggior numero di nemici rispetto al passato fra cui viandanti, guerrieri, ladri e maghi. Il giocatore ha a propria disposizione più di duemila trappole diverse da disseminare nella propria casa. Grazie al nuovo *Trap Element System* è possibile combinare più trabocchetti tra loro per aumentarne l'efficacia oppure collegarli ad oggetti magici per dotarli di poteri aggiuntivi. La presenza di svariate modalità di gioco, fra cui un *Versus Mode*, promette una longevità decisamente superiore rispetto agli episodi precedenti. **Soumatou** sarà disponibile in Giappone a partire dal 9 dicembre. Tecmo USA ha già assicurato di voler distribuire il gioco in occidente la prossima primavera con il titolo **Tecmo Deception 3**. Da Capcom abbiamo la conferma della data di uscita di **Street Fighter 2 EX Plus**, previsto in Giappone per il 22 dicembre. Nel gioco saranno disponibili più di venti personaggi e alcune modalità aggiuntive come il *Combo Training Mode* presente nel precedente episodio. Nuove informazioni sono emerse anche riguardo la conversione di **Strider 2** per PlayStation. Il secondo capitolo del celebre gioco d'azione della casa di Osaka sarà commercializzato su due CD e conterrà anche il primo **Strider**. Nessun dettaglio è stato al momento fornito circa i tempi di sviluppo. Konami sta sviluppando il *sequel* di due suoi famosi titoli sportivi. Il primo è **Hyper Olympics Winter 2000** e, come il titolo lascia intendere, sarà incentrato sugli sport invernali. Il secondo consiste in un nuovo episodio della serie di **Track and Field**, riguardo il quale al momento sono disponibili poche informazioni. Enix ha finalmente ufficializzato la data di uscita dell'attesissimo **Dragon Quest VII**, previsto per il 29 dicembre su due CD-Rom. Stando a quanto affermato dalla casa giapponese, i tempi di caricamento durante il gioco saranno impercettibili, tanto da dare l'impressione di giocare con un titolo su cartuccia. Auguriamoci che questo risultato non sia stato ottenuto sacrificando il dettaglio grafico del gioco. Concludiamo con Nichibutsu che ha annunciato un *sequel* del suo storico gioco d'azione **Crazy Climber**. Tra le innovazioni apportate vi sono l'impiego di un motore grafico interamente poligonale ed una maggiore varietà di edifici, nemici e oggetti. **Crazy Climber 2000**, dedicato principalmente ai nostalgici del vecchio *coin-op*, sarà distribuito il prossimo febbraio ad un prezzo ridotto.



NEL NUOVO DECEPTION SONO PRESENTI PIÙ DI DUEMILA TRAPPOLE DIFFERENTI.



DRAGON QUEST VII VANTERÀ TEMPI DI CARICAMENTO IMPERCETTIBILI.

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

Console *Land* CLD Distribuzione

10° ANNIVERSARIO

Gruppo Computer *Land* S.r.l

CASSANO MAGNAGO (VA) Via IV Novembre, 66 Tel. 0331 281343 Fax 0331 204074
VARESE Via Magenta, 14 E-mail: cland@working.it Tel. 0332 831517

Franchising

TREVISO Viale Monte Grappa, 28/F Tel. 0422 230161

CLD Point

BORGOMANERO (NO):Big Fun Via Cellini n.4 Tel./Fax 0322 842325
COMO:Japanese Videogames Via Oltrecolle n.97 Tel.031 555827-8 Fax 031 5560091

www.consoleland.it

IL PIÙ GRANDE ASSORTIMENTO DI VIDEOGIOCHI

PlayStation · PC CD · Dreamcast · NINTENDO 64 · NEOGEO POCKET COLOR · WonderSwan · GAME BOY COLOR

ANCHE DA COLLEZIONE:

PC Engine · SEGA SATURN · SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM · 3DO · SEGA · JAGUAR · NEO GEO · SEGA GAME GEAR · PC-FX

GIOCHI HENTAI PCCD

ACTION FIGURE

ACTION FIGURE DI TUTTI I MANGA E VIDEOGAMES
SNODABILI E MULTI-ACCESSORIATI
FINAL FANTASY VIII, TEKKEN 3, QUAKE, RESIDENT EVIL...

DISTRIBUTORI UFFICIALI
JAST USA (J-LIST)

CARTONI ANIMATI, T-SHIRT., MODELLINI, GADGETS...

VENDITA AL PUBBLICO E
RIVENDITORE
FANTASTICHE CONVENZIONI
PER CD POINT

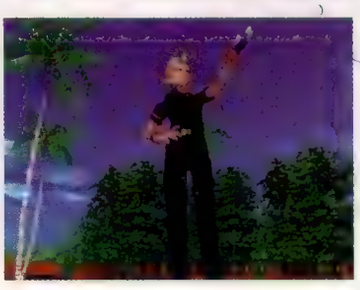
DISPONIBILI CONTRATTI
FRANCHISING

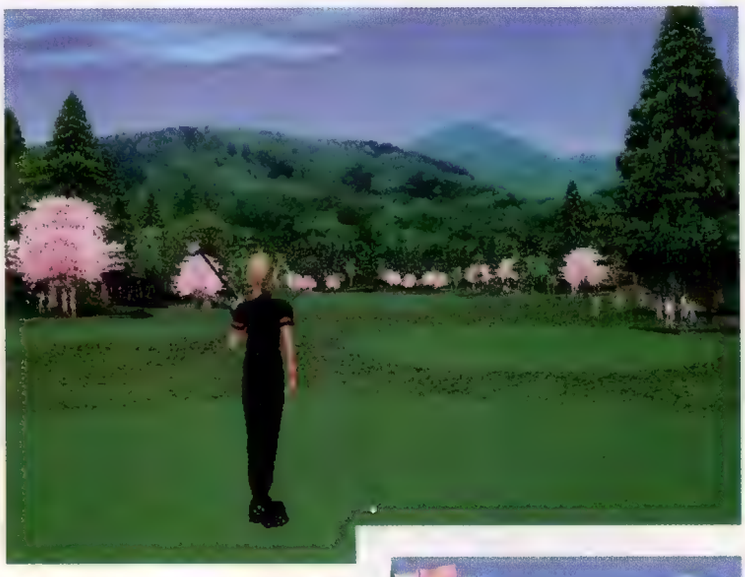
ARRIVI NOVITA' GIORNALIERI DA GIAPPONE E USA

VENDITA PER CORRISPONDENZA

GOLF PARADISE (PS2)

Secondo un sondaggio realizzato recentemente da un quotidiano di Tokyo, il golf è lo sport più popolare in Giappone dopo il baseball. Dovremo aspettarci di essere sommersi dalle simulazioni golfistiche anche su PlayStation2?





Versione:	Giapponese
Casa:	T&E Soft
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	4 marzo 2000
Genere:	Sportivo

IL MOVIMENTO DELLE SUPERFICI LIQUIDE, NELLA FATTISPECIE LAGHI E RUSCELLI DI VARIO TIPO, È SEMPLICEMENTE SPLENDIDO.

LA T&E SOFT NON È PROBABILMENTE fra le case più conosciute nell'ambito videoludico mondiale: ciònonostante l'etichetta giapponese è alquanto famosa nel proprio Paese per la serie di titoli golfistici **Augusta**, il primo dei quali, realizzato per i NEC PC-9800, risale a una decina di anni fa. Era quindi prevedibile che T&E "approfittasse" del periodo immediatamente successivo il lancio di PlayStation2, in cui i titoli disponibili non saranno numerosissimi, al fine di realizzare la prima simulazione golfistica per la nuova console Sony. **Golf Paradise** avrà il proprio punto di forza nel *Genesys-G*, un sistema realizzato dai programmatori di T&E che consentirà al giocatore di crearsi nella maniera più semplice possibile un proprio percorso. Sarà possibile regolare una serie di parametri su tre livelli (basso, normale o alto): si va dalla lunghezza del percorso all'aspetto dello stesso, dalla grandezza dei laghetti al numero dei *bunker*, dalle dimensioni del *green* alla potenza del vento... Settati i parametri, la CPU creerà un tracciato (composto da oltre 120.000 poligoni) in una quindicina di secondi: i programmatori stanno comunque lavorando per ridurre ulteriormente il tempo d'attesa. I più pigri avranno comunque la possibilità di sfruttare l'opzione *Auto* (che regola i parametri in maniera casuale) o di giocare su uno dei sei percorsi già disponibili. Sempre all'inizio del gioco avremi a disposizione una cinquantina di mazze, sette personaggi e una serie di sottogiochi non meglio identificati. Oltre all'*editor* di cui sopra, **Golf Paradise** potrà contare su uno *Story Mode*, tramite il quale sarà possibile accedere a golfisti e sottogiochi extra, l'ormai immancabile *Growing Mode*, con cui crearsi un proprio golfista, allenarlo e seguirne la carriera, una modalità d'allenamento e diversi tornei. La versione demo provata da **SPC** non era ancora giocabile, ma grafica e sonoro erano su buoni livelli, in particolar modo per quanto riguarda le animazioni dei personaggi e il movimento dell'acqua nei laghetti: se T&E saprà sfruttare tutto il *know-how* acquisito in questi ultimi anni potremmo avere tra le mani un serio concorrente per la serie di **Minna no Golf** (**Everybody's Golf** in Europa). Un'ultima nota: **Golf Paradise** sarà venduto su CD-ROM e non su DVD-ROM per, almeno a detta di T&E, mantenere il prezzo più basso possibile (probabilmente sotto i 4.800 yen).

MEDIANTE IL *GENESYS-G* È POSSIBILE CREARE IL PROPRIO PERCORSO PREFERITO, AGENDO SEMPLICEMENTE SU UNA SERIE DI PARAMETRI E LASCIANDO IL RESTO DEL LAVORO ALLA CPU DI PS2.

FUN FACTORY *Store*

VENDITA SOFTWARE & HARDWARE
DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

100% PlayStation

TUTTO, ma proprio TUTTO il software
e gli accessori SONY per la tua PLAYSTATION

Novità Software:

- Final Fantasy VIII
- Formula 1 '99
- Spyro the dragon 2
- Crash Team Racing
- Pacman World
- Gran Turismo 2
- Tarzan
- This is Football

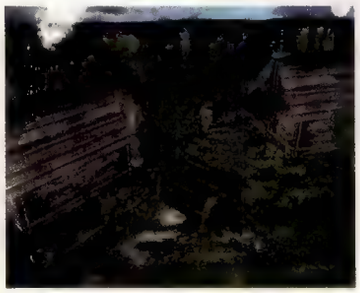
FUN FACTORY s.r.l.
Via Fieravecchia, 35 - 84122 SALERNO
Tel. 089/2753611

Le immagini, i logo e i marchi sono registrati ed appartengono ai rispettivi proprietari

ETERNAL RING (PS2)

Con il suo primo titolo prodotto per PlayStation 2, From Software reinterpreta il concetto di gioco elaborato per **King's Field**, rinnovandolo sia dal punto di vista grafico che da quello strutturale.

Versione:	Giapponese
Casa:	From Software
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	4 marzo 2000
Genere:	RPG



LA GESTIONE DELLE FONTI DI LUCE IN TEMPO REALE È DAVVERO STRAORDINARIA.

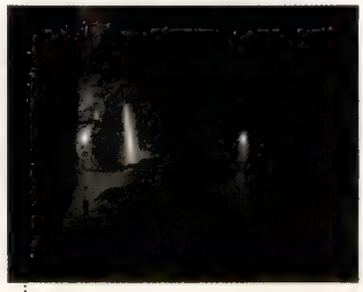
TITOLI COME KING'S FIELD E KILEAK the Blood (Genki) hanno avuto il pregio di rinnovare un genere, quello dei *dungeon RPG*, che in Giappone si era fossilizzato ad un livello grafico da console a 16 bit. Come conseguenza vi è stato un ridestato interesse per questo genere di giochi anche da parte dell'utenza comune, attratta dalle elevate qualità cosmetiche del prodotto. Con **Eternal Ring** From Software vuole replicare per PlayStation2 quanto fatto al debutto della prima console Sony, riproponendo una meccanica di gioco simile accompagnata da una maggiore qualità estetica.

LEGACY OF KAIN

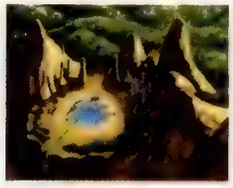
La trama del gioco è incentrata attorno ad una missione che il protagonista, un cavaliere di nome Kain Morgan, è stato incaricato di portare a termine. L'ordine proviene direttamente dal re di Heingaria, che ha da poco sostituito il padre al governo del regno. Incuriosito dall'improvviso interesse che il Grande Saggio ha avuto per la misteriosa Isola del Non Ritorno, il re decide di inviare Kain in quelle lande desolate. Il suo scopo principale consiste nello scoprire l'obiettivo della spedizione segreta inviata dal Grande Saggio. L'Isola del Non Ritorno è divisa in otto aree, ognuna controllata da un drago. La struttura morfologica di queste zone è influenzata dall'elemento a cui è legato il suo squamato governatore: un drago dotato del potere del fuoco, ad esempio, vive in un mondo costituito da vulcani in continua eruzione e fiumi di lava. Per sopravvivere in territori così ostili, il giocatore deve evolversi ed equipaggiarsi in considerazione delle aeree che si appresta ad esplorare. Una volta trovato il drago che controlla la zona, bisogna riuscire a sconfiggerlo in modo da costringerlo a rivelare parte dei misteri che nasconde quest'isola. Stando a quanto afferma From Software, **Eternal Ring** vanta un elevato livello di interattività con i fondali, che dev'essere sfruttato per risolvere gli enigmi che ostacolano di volta in volta il cammino del protagonista. Locazioni che inizialmente possono apparire inaccessibili vengono raggiunte interagendo con le strutture poste sullo sfondo: causando una valanga, ad esempio, si rinvengono delle antiche rovine che danno accesso ad una nuova area di gioco.

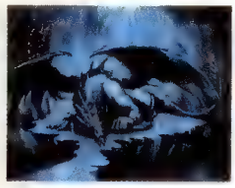
CRYSTAL RING

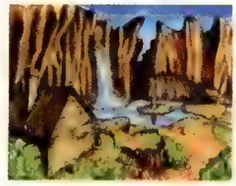
Il sistema di magia che caratterizza il gioco è interamente basato sull'utilizzo di anelli chiamati *Eternal Rings*. L'unico modo per procurarsi questi preziosi monili è quello di ricavarli da particolari cristalli recuperabili nell'area di gioco o dai nemici sconfitti. La trasformazione in anello è un processo che richiede un particolare potere che l'eroe non possiede. Per questo motivo ci si deve affidare a stregoni che



EFFETTI COME ACQUA, FUMO E FUOCO TRAGGONO GIOVAMENTO DELLE CAPACITÀ GRAFICHE DI PLAYSTATION2.







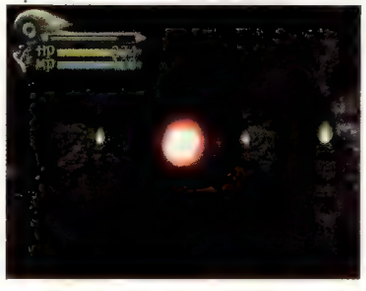
vivono nell'isola la cui scoperta è di conseguenza prioritaria. A seconda dell'elemento legato al cristallo, l'anello avrà poteri magici differenti. Questi artefatti possono essere indossati su tutte e dieci le dita del protagonista. Gli anelli posizionati sui pollici sono quelli che indicano l'elemento dell'incantesimo impiegato, mente gli altri otto servono a generare effetti aggiuntivi. Ad esempio, se indossate un anello del fuoco sul pollice e uno del vento sull'indice potrete creare tornado infuocati. Se aggiungete un anello della terra sarete in grado di lanciare tempeste di meteoriti infuocati e così via... Con 100 anelli a disposizione, le combinazioni possibili sono estremamente numerose, permettendovi di personalizzare a vostro piacimento gli incantesimi a disposizione del protagonista. L'unico limite alle sequenze realizzabili è dato da eventuali conflitti tra gli elementi legati agli anelli che rischiano di indebolire i poteri del vostro personaggio. Affiancando un anello del fuoco ad uno dell'acqua, ad esempio, se ne riduce l'efficacia. Anelli dello stesso tipo indossati sulla medesima mano raddoppiano l'effetto della magia, consentendo di lanciare più incantesimi dello stesso tipo. Oltre agli anelli, il protagonista può essere equipaggiato con numerosi tipi di armi e oggetti, come già avveniva nella saga di **King's Field**.

ETERNAL GRAPHICS

Anche dal punto di vista grafico, **Eternal Ring** riprende gli stessi concetti introdotti con **King's Field** con i dovuti miglioramenti estetici. Gli scenari dei *dungeon* presentano una certa ripetitività delle *texture* impiegate, difetto che rende la loro esplorazione un po' monotona; in compenso il livello di dettaglio è stato drasticamente aumentato. Particolarmente impressionante l'impiego degli effetti speciali, soprattutto per quanto riguarda il sistema di gestione delle sorgenti luminose in tempo reale. Grazie ad esso il passaggio tra le varie condizioni atmosferiche è rappresentato con grande realismo. Dopo il successo dei primi tre episodi di **King's Field** per PlayStation, From Software ha deciso di riproporre il medesimo concetto di gioco in modo da assicurarsi almeno il favore degli appassionati della precedente saga. In questo modo si è voluto accumulare esperienza di programmazione con PlayStation2 senza rischiare di sprecare un *franchise* così popolare in Giappone come quello di **King's Field**. A giudicare da quanto mostrato sinora, la spettacolarità della grafica e l'innovativo sistema di magia dovrebbero soddisfare pienamente gli appassionati di giochi di ruolo in attesa che l'annunciato **King's Field 4** per PS2 sia completato...

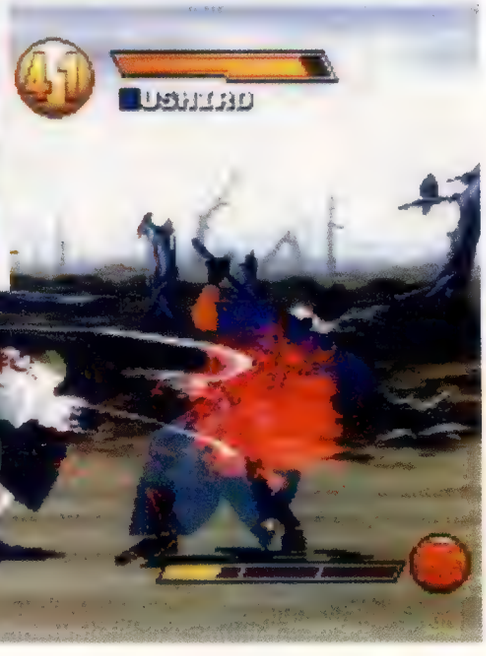
LE AMBIENTAZIONI DELLE AREE PRESENTI NEL GIOCO SONO INFLUENZATE DALL'ELEMENTO CHE CARATTERIZZA IL DRAGO CHE LE ABITA.

ETERNAL RING È IL GIOCO MISTERIOSO CHE FROM SOFTWARE AVEVA MOSTRATO ALLA PRESENTAZIONE DI PS2.



SAMURAI SPIRITS SHINSHO

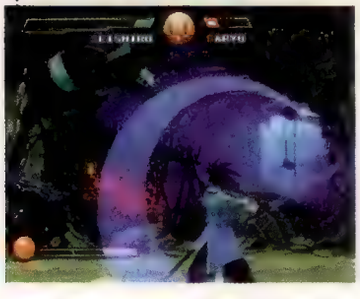
A conferma della crisi del mercato dei *coin-op*, anche SNK come Capcom inizia a realizzare *sequel* delle proprie saghe più famose in esclusiva per il mercato casalingo.



Versione:	Giapponese
Casa:	SNK
Sviluppatore:	Interno
Data d'uscita prevista:	2 dicembre
Genere:	Picchiaduro

AD ECCEZIONE DI HAOMARU, IL CAST DEI PROTAGONISTI È INTERAMENTE INEDITO.

LA DEFINIZIONE DEI PERSONAGGI È PURTROPPO INFERIORE RISPETTO AI DUE PRECEDENTI *COIN-OP* POLIGONALI.



IL NUOVO EPISODIO DELLA POPOLARE serie di picchiaduro ad incontri **Samurai Spirits** non è destinato al mercato a gettoni, bensì alla console Sony. Gli avvenimenti descritti nel gioco seguono quelli avvenuti in **Samurai Spirits 2**, *beat'em up* poligonale sviluppato per Hyper Neo Geo 64. Dopo la battaglia contro Asura, il Giappone ha vissuto vent'anni di relativa pace; sfortunatamente una nuova minaccia sta provenendo da una piccola isola del Pacifico, divenuta luogo d'incontro di undici guerrieri. Ognuno ha raggiunto il villaggio di Ritenkyo per uno scopo ben preciso che sarà rivelato solo al termine di sanguinosi combattimenti. Vista la tiepida accoglienza riservata ai due **Samurai Spirits** per Hyper Neo Geo 64, SNK ha deciso di introdurre una rosa di protagonisti interamente rinnovata ad eccezione di Haomaru: in questo modo si è cercato di evitare che l'utenza lo associ ai due malriusciti capitoli precedenti. La meccanica di gioco presenta tutti gli elementi introdotti fino ad ora nella saga: come in passato è possibile disarmare l'avversario, spingerlo violentemente per allontanarlo, contrattaccare, eseguire prove di forza e schivare lateralmente. Quest'ultima manovra può essere ora impiegata per raggiungere le spalle dell'avversario in modo da colpirlo di sorpresa. La barra dell'energia vitale è stata incrementata di un livello, in modo da aumentare la durata degli incontri. Quando i primi due livelli sono stati consumati è possibile eseguire attacchi speciali di grande potenza. E' stato conservato l'indicatore di rabbia dei personaggi che costituisce la barra delle *super* del gioco: una volta che questa raggiunge il massimo si ha accesso a svariati colpi speciali, alcuni dei quali consentono di disarmare il proprio avversario. Tra questi il più letale è l'*Issen*, una tecnica velocissima dall'elevata letalità. Più radicali le innovazioni dal punto di vista grafico. Per la prima volta un **Samurai Spirits** per console presenta personaggi realizzati in grafica poligonale. Rispetto a quanto visto su Hyper Neo Geo 64 però, i combattenti appaiono meno definiti e spigolosi: un difetto che potrà portare i fan più puristi a rimpiangere il vecchio *look* bidimensionale. La qualità delle animazioni è comunque di buon livello, al contrario di quanto avveniva nei precedenti episodi di **Samurai Spirits** per PlayStation. I dettagli riguardanti le modalità di gioco disponibili sono in buona parte ignoti. E' confermata la presenza di uno *Story Mode* che contiene numerose sequenze animate sia in tempo reale che per mezzo di FMV. Sono inoltre stati inclusi un *editor* che permette di creare e allenare un proprio personaggio, nonché diversi sottogiochi, tramite i quali è possibile accedere a immagini e filmati segreti. Le periferiche compatibili con il gioco comprendono Dual Shock e PocketStation. SNK ha al momento annunciato solo due dei programmi scaricabili sul *PDA* Sony: un *dungeon RPG* tridimensionale con protagonista Nakoruru e *Samurai Watch*, una sveglia attraverso la quale ricevete messaggi da Nakoruru e Rimururu a orari prefissati. **Samurai Spirits Shinsho** sarà distribuito in Giappone il 2 dicembre, mentre per la versione occidentale del gioco bisognerà attendere la prossima primavera.

DEMOLITION RACER
Hall of Fame
DEMOLITION RACER
DEMOLITION RACER
PlayStation.
C.T.O.
http://www.cto.it
PC CD ROM
PlayStation
INFOGRAMES

PLAYSTORIA
connettiti
al Nostro
MONDO

TUTTI I MARCHI, LE FOTO E I LOGHI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Dreamcast™

PlayStation

NINTENDO 64

Studio Grafico

RESOLUTION

Tel. 049/763126

e i tuoi sogni diventeranno realtà !

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

EA SPORTS FIFA 2000

GT2 GRAN TURISMO™

PLAYSTORIA - Via Roma 53 - 35122 Padova [ITALY]

Tel : 049-8765340 Fax 049-8755048

Outer Worlds

Briefs from the Outer Worlds

a cura di Erik Pede, Marcello Cangialosi e Francesco Matarrese

CAPCOM NEWS

BIOHAZARD 2 VALUE PLUS DOVREBBE ESSERE NEI NEGOZI IL 23 DICEMBRE, RITARDI PERMETTENDO...

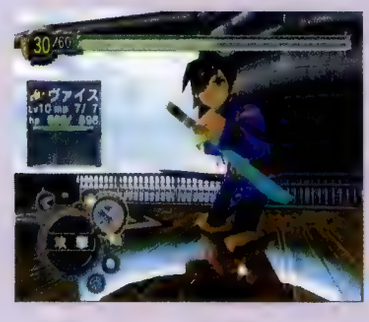
SEGA: Al prevedibile, ennesimo rinvio dell'attesissimo **Bio Hazard: Code Veronica** (spostato dall'inverno di quest'anno al 3 febbraio del 2000) ha fatto seguito la diffusione di numerose voci di corridoio relative ad alcune interessanti caratteristiche che Capcom avrebbe intenzione di inserire nel gioco. Il pettegolezzo più intrigante è senza dubbio quello che dà per certo il ritorno di Chris Redfield, già apparso nel primo episodio della serie e destinato a quanto pare a fare compagnia a Claire in questa terza uscita. I due si alterneranno grazie ad un sistema simile a quello implementato in **Bio Hazard 2**, tramite il quale le azioni compiute con il primo personaggio influenzeranno gli ambienti in cui si muoverà il secondo e gli oggetti che quest'ultimo avrà a sua disposizione. Sarà inoltre possibile individuare i propri nemici seguendone le impronte sul terreno (azione che anche alcuni dei mostri potranno comunque eseguire) e, per la gioia dei fanatici della grafica tridimensionale, si potrà assistere al cambiamento dinamico delle espressioni facciali dei protagonisti, i cui mutamenti avverranno in base alla situazione in corso e saranno calcolati e disegnati da un algoritmo denominato *Facial Animation System*. Il rinvio di **Bio Hazard: CV**, tra l'altro, ha spinto Capcom a ridefinire i propri piani in campo Dreamcast: è stata infatti confermata l'esistenza del fantomatico **Bio Hazard 2 Value Plus**, che verrà pubblicato in Giappone il 23 dicembre e sfoggerà un nuovo motore poligonale in alta risoluzione a cui si affiancheranno ben due dischi bonus (uno per la colonna sonora e uno per la versione dimostrativa giocabile di **Bio Hazard: CV**) e un prezzo di vendita ridotto, pari a 4800 yen. E' stata infine anticipata l'uscita di **Street Fighter III: W Impact**, atteso in Giappone per il 16 dicembre di quest'anno e non più per febbraio 2000.

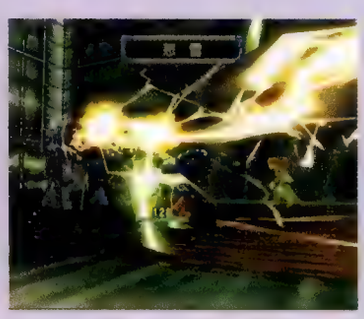
IL LANCIO DI BIOHAZARD 2: CODE VERONICA È STATO POSTICIPATO PER L'ENNESIMA VOLTA: RIUSCIRÀ A USCIRE ALMENO PRIMA DI SHENMUE?

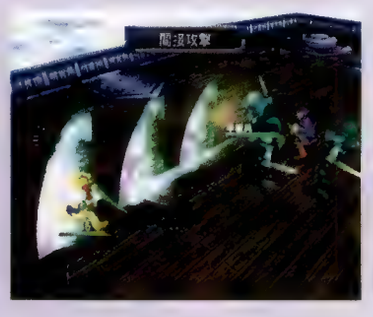
STREET FIGHTER III: W IMPACT.

ETERNAL ARCADIA

DREAMCAST: E' stato finalmente reso noto al pubblico il sistema di controllo realizzato dai programmatori Sega per la gestione delle battaglie di **Eternal Arcadia** per Dreamcast, precedentemente noto come **Project Ares**. Nel corso degli scontri i giocatori potranno muovere liberamente i propri personaggi, un po' come accadeva in **Parasite Eve** per PlayStation, allo scopo di individuare i punti deboli degli avversari e colpirli in modo semplice e intuitivo. Va da sé che gli attacchi laterali e quelli portati dalle spalle del bersaglio saranno quasi sempre i più efficaci, anche se sarà possibile sacrificare una parte del danno inflitto e optare per la comoda modalità denominata *Indirect Attack*, grazie alla quale il personaggio in gioco eseguirà un attacco a distanza. EA supporterà inoltre il modem interno di Dreamcast (probabilmente per garantire l'accesso a determinati programmi da installare sulle unità VMU) e il *controller* dedicato già utilizzato in **Get Bass!**, che verrà sfruttato in un sottogioco di pesca concettualmente simile a quello implementato da Capcom all'interno di **Breath of Fire III** per PlayStation.







DREAMCAST FELINO

SEGA: E' stata fissata per la fine di novembre l'uscita in Giappone della speciale edizione *Hello Kitty* di Dreamcast. La console sarà disponibile in due differenti colori (*Skeleton Blue* e *Skeleton Pink*, cioè blu e rosa trasparente) che saranno estesi a tutti gli accessori in dotazione, ovvero una tastiera, un joypad e un'unità VMU, ovviamente impreziositi dal logo della gattina più famosa del mondo. Il curioso *package*, il cui prezzo si attesterà sui 34.800 yen, conterrà inoltre un programma di navigazione e gestione della posta elettronica interamente dedicato al personaggio creato da Sanrio, che prenderà quindi il nome di *Kitty Mail*. L'estensione di questa offerta agli Stati Uniti e all'Europa appare quantomeno improbabile, ma non è escluso che qualche esemplare di *Hello Kitty Dreamcast* riesca a raggiungere gli scaffali degli importatori nostrani.

SEGA SFIDA POLYPHONY

DREAMCAST: Stuzzicata dall'enorme successo di **Gran Turismo** per PlayStation e dall'imminente uscita sui mercati occidentali dell'inevitabile *sequel* del capolavoro targato Polyphony, Sega ha deciso di scendere nell'arena delle simulazioni automobilistiche con l'inatteso **Sega GT: Homolocation Special** per Dreamcast. Il gioco permetterà di acquistare e modificare un centinaio di automobili prodotte da costruttori nipponici del calibro di Toyota, Nissan e Honda, e incorporerà diverse modalità volte ad incrementare la longevità complessiva. La sezione più interessante, in ogni caso, è chiaramente quella ispirata a **Gran Turismo** che prende il nome di *Grand Touring*: affrontando questa specie di *story mode* sarà possibile prendere parte ad un gran numero di gare consecutive allo scopo di guadagnare il denaro necessario all'acquisto di nuove vetture e all'elaborazione di quelle già ottenute. L'effetto delle modifiche effettuate sarà simulato in pista con l'ausilio di un modello di guida assai complesso e realistico, che prenderà in considerazione fattori come il trasferimento di carico, l'aderenza dei pneumatici sui diversi tratti della pista e l'aerodinamica delle auto, estremamente gratificanti anche dal punto di vista meramente tecnico grazie ad una grafica di elevatissima qualità e ad un ricco *set* di effetti speciali assortiti (tra cui non mancheranno di certo le riflessioni in tempo reale sulle splendide *texture* fotorealistiche applicate alle vetture). Il gioco supporterà il modem interno di Dreamcast e uscirà probabilmente nel corso del mese di marzo, giusto in tempo per confrontarsi con PlayStation 2 e con i primi giochi di guida per la nuova macchina Sony, ovvero **Gran Turismo 2000** e **Ridge Racer V** (già noto come **Shin Ridge Racer** o **New Ridge Racer**).

BRIEFS

DREAMCAST: Andrà dai primi giorni di dicembre alla primavera del prossimo anno il periodo di sperimentazione del modem via cavo per Dreamcast, frutto di un progetto nato dalla collaborazione tra Sega e Jupiter Telecommunications. I due colossi nipponici forniranno l'equipaggiamento necessario per i test a 200 utenti residenti in varie zone di Tokyo e, dopo aver eseguito semplici controlli su applicazioni generiche (programmi di posta elettronica e navigazione), passeranno probabilmente all'allestimento di un servizio per il gioco *multiplayer* in linea, a cui potrebbe aggiungersi in un secondo tempo l'installazione di un ulteriore set di *server* studiati per permettere agli utenti Dreamcast di scaricare nuovi titoli dalla rete per poi immagazzinarli sui propri dischi Zip.

DREAMCAST: Sembra che la divisione statunitense di Sega non abbia alcuna intenzione di pubblicare in America l'attesissimo **Virtual On: Oratorio Tangram** per Dreamcast, la cui uscita in Giappone è attualmente prevista per il 9 dicembre. A sentire i portavoce della *softco* pare che il problema stia nella natura prettamente *arcade* del gioco: questo, di per sé, non sarebbe certo un difetto, ma si dice che Sega non voglia correre il rischio di dare vita ad un pericoloso sovraffollamento di titoli di questo tipo sul mercato nordamericano. La scelta di abbandonare l'adattamento del promettente **Virtual On: Oratorio Tangram** appare ad ogni modo azzardata, dal momento che Sega of America ha comunque pubblicato titoli di impostazione *arcade* per Dreamcast decisamente meno validi. Non bisogna poi dimenticare la notevole spinta che **Virtual On: Oratorio Tangram** potrebbe imprimere al gioco *multiplayer* in linea, grazie alle innovative caratteristiche di personalizzazione dei *mech* e all'istituzione (perlomeno in Giappone) di una tabella multimediale dedicata alla registrazione dei progressi dei giocatori.

DREAMCAST: Ubi Soft ha annunciato di voler pubblicare entro la primavera del 2000 la versione Dreamcast di **Arcatera**, interessante avventura sulla falsariga di **Resident Evil** sviluppata in Germania da Westka Kommunikations. Il gioco utilizzerà un motore grafico misto composto da fondali bidimensionali prerenderizzati (caratterizzati da uno stile molto simile a quello impiegato nell'arcaico **Myst**) e personaggi tridimensionali, mentre per quanto riguarda il *gameplay* Ubi Soft promette più di cento locazioni liberamente esplorabili, una trama non lineare arricchita da diverse storie secondarie e ben 120 personaggi indipendenti gestiti alla perfezione dalla CPU di Dreamcast. Un ultimo appunto per l'ossatura dell'avventura, che vedrà il giocatore nei panni di un investigatore incaricato di debellare una setta satanica entro un tempo massimo di tre settimane.

DREAMCAST: Siamo abituati a ritardi più consistenti, ma è utile comunicare che Sega of Japan ha ulteriormente posticipato la data d'uscita di **Shen Mue Chapter 1** da marzo ad aprile del 2000. C'è da chiedersi, a questo punto, come Sega intenderà contrastare il lancio di PlayStation2 previsto per il 4 marzo...

NINTENDO: Durante una conferenza stampa tenuta a New York il mese scorso, Peter Main di Nintendo ha dichiarato che Matsushita non produrrà solo lettori DVD con tecnologia Dolphin (cfr. **OuterWorlds**61), ma anche console Dolphin *stand-alone*. Main ha inoltre ribadito l'intenzione di lanciare Dolphin ad un prezzo "molto competitivo" allo scopo di aggredire il mercato di massa da subito. Resta per ora confermato il lancio per ottobre del 2000.

NINTENDO: A seguito del terremoto occorso in Taiwan qualche mese fa, il volume di prodotto sfornato dalle industrie Nintendo lì ubicate ha subito notevoli ridimensionamenti. A farne le spese sono stati gli attesissimi seguiti di **Pokémon Red** e **Blu**, vale a dire **Pokémon Gold** e **Silver**. La loro scarsa disponibilità (1 milione e 800.000 pezzi contro i 3 milioni previsti) ha indotto Nintendo a pubblicare una lettera di scuse indirizzata ai milioni di fan che ne hanno prenotata una (o più) copie. Nel comunicato, Nintendo promette almeno 600.000 copie per l'1 dicembre e circa 5.000.000 per la fine del millennio.

NINTENDO: Dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno la versione GameBoy Color dello storico **Ghosts'n Goblins**, attualmente in fase di programmazione negli Stati Uniti. Il gioco verrà convertito direttamente dalla vecchia versione NES e non dal *coin-op* originale, la cui estesa *palette* di colori avrebbe creato parecchi problemi nel mantenimento della compatibilità con il GameBoy tradizionale in bianco e nero. Sarà comunque aggiunto un gradito sistema di *password* per il salvataggio della partita, originariamente assente nella cartuccia per NES.

NINTENDO: Secondo alcune indiscrezioni Nintendo starebbe investigando la possibilità di equipaggiare Dolphin con un lettore DVD-Ram. A differenza dei normali lettori DVD-Rom che consentono un accesso ai dati in sola lettura, il DVD-Ram permette anche la scrittura dei medesimi funzionando come una sorta di *hard disk* da 5.2 GB. Il costo di un simile gingillo è proporzionale all'elevata tecnologia di cui è il frutto e c'è da chiedersi come possa Nintendo offrirla ad un prezzo "molto competitivo". Nel caso vi riuscisse sarebbero guai grossi per Sony...

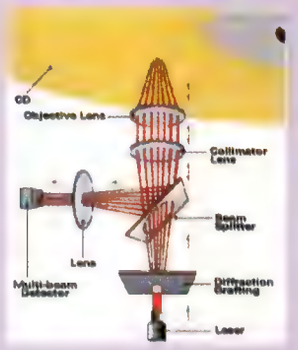
PC: Activision ha annunciato le conversioni per sistemi operativi Linux di **Heretic II** e **Heavy Gear II**. In passato Activision ha realizzato le versione "stabile" di **Civilization: Call to Power**. Annunciati anche le conversioni di **Quake 3 Arena** e **Unreal Tournament** dalle rispettive *softco*.

PC: Microsoft è stata condannata colpevole di pratiche monopolistiche dalla commissione americana *anti-trust*. Smembramenti societari in vista...

PC: L'ultima campagna pubblicitaria di Apple a supporto del lancio dell'*i-Book* in Italia, recita: "si può amare un computer"? Forse sì. Di certo, si può odiare un sistema operativo...

KENWOOD DIVIDE IL LASER E VOLA A 72X

PC: La multinazionale giapponese Kenwood ha da poco commercializzato un lettore CD-Rom EIDE/Atapi per PC dall'incredibile velocità di 72x. Considerando la graduale evoluzione dei lettori CD per computer, passati rapidamente dai 12x ai 50/58x, la notizia in sé non sarebbe particolarmente interessante se non fosse per il singolare artificio tecnico con cui è stato possibile raggiungere tale velocità. Analizzando gli *step* evolutivi delle velocità dei CD-Rom nel corso degli ultimi 24 mesi (12, 16, 24, 32, 40, 50, 58x) appare subito evidente come tali incrementi siano avvenuti in media di 8x alla volta e ciò a causa di una insormontabile limitazione tecnica: l'alto numero di rotazioni richieste per ottenere un sempre maggiore *transfer rate* e quindi un più rapido passaggio/processamento di dati verso la CPU/*hard disk*, porta ad un incremento sensibile della rumorosità dell'apparecchio per le vibrazioni prodotte le quali, a loro volta, riducono l'affidabilità del CD-Rom stesso. Il calore sprigionato dalla rotazione dei CD ad alti regimi, ha inoltre richiesto l'aggiunta di ventoline supplementari sul retro del dispositivo, altrimenti destinato ad una rapida e prematura fine per *overheating* (nei test di laboratorio dei più veloci lettori CD per PC, si tiene conto anche del degrado di prestazioni con il surriscaldamento dell'unità!). Ebbene Kenwood, grazie alla *partnership* (leggi alleanza commerciale) con la Zen Research di Cupertino (California) , ha realizzato un'unità CD-Rom basata sulla tecnologia Zen *TrueX Multibeam Illumination* (letteralmente "illuminazione multiraggio"). In pratica, un convenzionale raggio laser viene scisso da una griglia di diffrazione in sette raggi tra loro equidistanti, e che raggiungono lo strato leggibile del CD passando per uno specchietto frazionatore ed una lente superficiale. Il raggio centrale fa da guida per la messa a fuoco ed il *tracking* (riconoscimento della pista leggibile) per gli altri sei (tre per lato) e le informazioni digitali acquisite tornano indietro verso un dispositivo denominato, appunto, *Multibeam Detector* che contiene i sette sensori necessari per il riconoscimento delle sette tracce così lette. L'enorme vantaggio derivante dall'impiego di tale tecnologia consiste nella possibilità di ridurre drasticamente la velocità di rotazione del supporto digitale, che passa così dagli oltre 10.000 rpm dei lettori 50x ai 2700-5100 rpm del Kenwood, per non parlare poi dell'aumento di prestazioni generali fornito dalla lettura simultanea di sette diverse tracce del CD, utile soprattutto nel corso dell'acquisizione di filmati e dati come quelli relativi ai *videogame* (Kenwood parla di un *transfer rate* di 6,75-10,8 Mb/sec). Dai primi test pubblicati su Internet, il lettore raggiunge una velocità massima di 44x nell'estrazione audio digitale superando di gran lunga il Plextor 40x SCSI (che con i suoi 23,5x era finora il miglior lettore per l'estrazione di tracce audio) stabilendo un vero e proprio primato per un'unità CD-Rom EIDE. L'unico dubbio riguarda, per ora, l'affidabilità e la rumorosità: nonostante le dichiarazioni di Kenwood, i precedenti lettori della casa nipponica (42 e 52 TrueX, senza Multibeam Technology) non sono stati campioni di silenziosità ed affidabilità, tuttavia le innovazioni introdotte da Zen Research saranno per molti altri costruttori (Sony inclusa) fonte di ispirazione per la realizzazione di *pickup* ottici (leggasi lettori laser) sempre più performanti e sicuri.

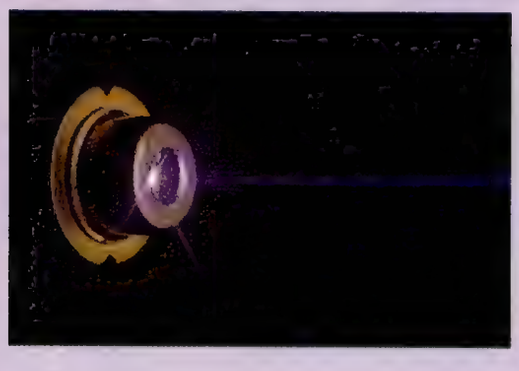


INTEL CERCA DI RIFARSI IL TRUCCO

PC: Dopo il duro colpo subito a settembre con il fallito rilascio del *chipset* Camino di cui avete appreso nel numero scorso di **SPC**, Intel guarda avanti e si butta nella produzione di nuovi Pentium III sempre più veloci e con bus a 133 MHz. Seguendo l'evoluzione dell'Athlon di AMD giunto alla velocità di 700 MHz, la casa californiana propone 15 nuovi microprocessori tra cui il Pentium III 733 e 667 MHz con bus a 133 e processo produttivo a 0.18micron ed i Coppermine (letteralmente "miniera di rame") ossia i Pentium III da 400/450 e 500 MHz per computer portatili con processo produttivo sempre a 0.18 micron. Intel, inoltre, rinnova la gamma dei suoi "vecchi" Pentium III a 0.25 micron ripresentandola a 0.18 con un considerevole ribasso del prezzo (il Pentium III 500 a 0.18 costerà circa 400.000 lire). Intanto a novembre ha debuttato il *chipset* Camino (sigla i820), "misteriosamente" orfano di un banco di memoria (vedi **SPC**64).

PIONEER ED IL LASER VIOLA

PC: Pioneer, azienda nipponica leader nella tecnologia ottico-digitale ha recentemente mostrato al *Japan Electronic Show* un lettore digitale in grado di leggere DVD di ben 27,4 GB di capacità su doppio strato. Quest'enorme capienza è stata raggiunta grazie alla messa a punto (da parte di una nota azienda giapponese specializzata in diodi laser, la Nichia Chemical Ltd.) di un *pickup* ottico di soli 405 nm (valore riferito alla lunghezza d'onda del laser). Tale laser, dal colore viola, consente di leggere/scrivere *track pitch* (pozzetti) di soli 0,37 micron (circa la metà di quelli degli attuali DVD) rendendo possibile la visione di un film ad alta definizione di circa 4 ore di durata. Considerando che il raggio laser è leggermente più largo dei pozzetti da leggere, i ricercatori Pioneer hanno realizzato un sistema che scinde il laser in tre sottoraggi di cui il centrale penetra nei pozzetti ed i periferici eliminano le interferenze provenienti dalle tracce vicine. Pioneer conta di introdurre tale tecnologia su vasta scala nei lettori DVD di prossima generazione. Attualmente, numerose multinazionali dell'elettronica stanno sviluppando supporti digitali delle stesse dimensioni di un CD/DVD, ma con capacità notevolmente superiori (Sony, Matsushita e Fujitsu, ad esempio, hanno già pronti dei prototipi). Sembra proprio che il DVD come lo conosciamo oggi sia già un formato démodé...



IL LETTORE UNIVERSALE: UNA REALTÀ VICINA

Hi-Tech: Raite Optoelectronics, azienda Taiwanese di Taipei che realizza e distribuisce prodotti per l'elettronica di consumo (tra cui alcuni dei lettori DVD montati di serie sui computer DEX) sta per commercializzare anche in Europa un'interessante soluzione *all in one* per gli appassionati di Audio/Video Digitale. Si chiama AVPhile, infatti, la nuova linea di lettori digitali *"stand alone"* integrati, ossia in grado di leggere più supporti quali: DVD, VideoCD e Super VCD, CD Audio e perfino Mp3!!! Inoltre tutti i lettori AVPhile sono dotati di uscite digitali per decodifica AC3 (o Dolby Digital) e DTS, vale a dire i più alti standard audio digitali presenti al momento. Ciò è reso possibile dalla presenza di un *pickup* ottico *dual focus* ad alta precisione, tecnologia finora implementata nei lettori DVD per assicurarne la compatibilità con i normali CD, e di una serie di processori per la decodifica video Mpeg1 e 2 ed audio Mpeg3 (Mp3). I dispositivi AVPhile sono dotati anche della modalità Karaoke per l'audio e moviola *"frame per frame"* (solo in avanzamento) per la parte video. L'estetica dei prodotti Raite è ben curata e pulita, il prezzo dovrebbe come al solito essere molto contenuto rispetto alla concorrenza specie considerando l'unicità della serie di lettori (nessuno fino ad ora aveva proposto lettori DVD/CD compatibili col formato MP3) che verranno sicuramente accolti con entusiasmo specie da chi possiede un *personal computer* ed ha l'*hard disk* pieno zeppo di Mp3, ma non vuole rinunciare a vedere un film in DVD o ad ascoltare un CD. Tutto ad un tratto il mio buon vecchio stereo mi sembra vecchio...

AIBO

TAMAGOTCHI? **ROBA VECCHIA...**

Hi-Tech: Lasciate perdere i cuccioli virtuali (Pokemon, Tamagotchi e creaturine-carine assortite). Il futuro (secondo Sony) è nel cucciolo artificiale. Si chiama AIBO (o, se volete, ERS-111) il primo robot creato da Sony per l'intrattenimento domestico. Il suo cervello è un processore RISC a 64-Bit e la sua memoria principale è di 16 Mbyte. A differenza di prodotti similari (Furby e fuffa varia), AIBO ha un comportamento autonomo, istintivo, bada a se stesso, manifesta emozioni, impara e cresce. Una serie di sensori disseminati lungo il corpo permette al quadrupede di metallo e silicio di restare in equilibrio durante il moto, di percepire sensazioni tattili (carezze, sculacciate e così via), ascoltare (i comandi sonori riprogrammabili e configurabili impartiti attraverso un comando a distanza) e addirittura vedere. Grazie ad una microcamera, AIBO è infatti in grado di percepire e seguire i colori che più gli piacciono (come il violetto della palla da gioco in dotazione) ed evitare gli ostacoli. Secondo Sony, AIBO ha lo scopo di "cementificare il rapporto fra l'uomo e il robot", di portare le due forme di vita (naturale e artificiale) più vicine l'una all'altra. Per far questo, gli ingegneri Sony hanno dotato AIBO (che in giapponese vuol dire "compagno") di una serie di stati emotivi tra cui felicità, tristezza, rabbia, paura, sorpresa e disprezzo. La loro incidenza sul modello comportamentale è garantita: AIBO si rifiuterà di eseguire gli ordini se si sente depresso (in questo caso sarebbe utile fargli una carezza per tirarlo un po' su) o sarà ben lieto di mostrare qualche acrobazia o gesto inediti nell'eventualità che sia pervaso da sprizzante euforia. Sebbene AIBO viva di vita propria, l'utente può giocarci attraverso due modalità: *Performance Mode* e *Game Mode*. Nella prima, il robot dà sfogo alle proprie abilità acrobatiche sdraiandosi a terra, rotolando, saltellando e così via. Nella modalità *Game*, è l'utente a comandarne gli spostamenti impartendogli ordini di avanzamento e/o raccolta di oggetti. E ancora. Un sofisticato modello di apprendimento consente ad AIBO di crescere e fare tesoro delle esperienze accumulate nel tempo. Precisamente, AIBO attraversa quattro stadi di crescita: cucciolo (curioso ed impacciato nei movimenti), adolescente (tentato da nuove esperienze), giovane adulto (il periodo più critico dal pdv educazionale), adulto (piena maturità). Di regola, sono necessari alcuni mesi per passare dallo stato di cucciolo a quello adulto, ma la tempistica può variare in accordo col numero di contatti giornalieri fra AIBO e il suo padrone. Il meccanismo di apprendimento si basa su modalità ben note. Sgridando AIBO mentre tenta di rovesciare Dreamcast, ad esempio, egli (o esso?) imparerà che non è cosa buona e giusta rompere i prodotti della concorrenza. Tutto ciò che AIBO impara diventa parte integrante della sua personalità (risiedente su un *Memory Stick* da 8 MByte) facendo di ogni cucciolo artificiale un essere unico. Nel corso della propria esistenza, AIBO va inoltre educato a sani regimi nutrizionali (ricarica della batteria interna) e di riposo. Un'ultima caratteristica interessante di AIBO è l'apertura a manipolazioni genetiche da pare dell'utente. Utilizzando un particolare *software* (incluso nel *Performer Kit*, venduto separatamente) su un comune PC è possibile editare nuove animazioni e nuovi suoni WAVE o MIDI (il linguaggio di AIBO), e salvare il tutto su *Memory Stick*. Il prezzo per portarsi a casa AIBO è notevole: ben 5 milioni e mezzo. Una cifra ragguardevole che non ha però impedito a Sony di piazzare i 1.000 pezzi inizialmente distribuiti sui mercati di Giappone, Stati Uniti ed Europa ad altrettanti acquirenti lesti nell'eseguire la preordinazione (scaduta l'8 novembre scorso).

CARATTERISTICHE TECNICHE

CPU:	Processore 64-bit RISC		
Memoria Principale:	16 MB		
Program Storage Medium:	*Memory Stick* (Capacità 8 MB)		
Parti Mobili	Bocca: 1 grado di libertà	Testa: 3 gradi di libertà	
	Zampe: 4 da 3 gradi di libertà ciascuna	Coda: 2 gradi di libertà	
	Totale: 18 gradi di libertà		
Sensori Interni	*Image Input*	180,000-pixel CCD Color Camera	Testa
	Audio Input	Microfoni miniaturizzati	Testa
	Audio Output	Altoparlante miniaturizzato	Testa
	Temp. Sensor	Sensore termico	Corpo
	Distance Sensor	Sensore a infrarossi	Testa
	Accel. Sensor	Sensore d'accelerazione	Corpo
	Revolution Detector	Sensore di velocità angolare	Corpo
	Contact Detector	Sensori di pressione	Testa e zampe
Durata batterie	Approssimativamente 1.5 ore		
Dimensioni (Larghezza x Altezza x Lunghezza):	156 x 266 x 274 mm (coda esclusa)		
Peso:	1.6 Kg (batteria inclusa)		

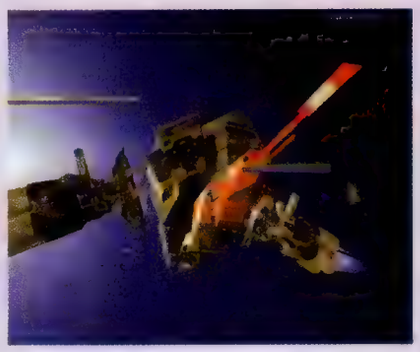
Il miglior extra-PlayStation game del mese

HOMEWORLD

(Formato: PC, **Casa:** Sierra, **Sviluppatore:** Relic)

La trama: gli abitanti di Kharak scoprono che l'ipotesi di una xenogenesi risponde a realtà e decidono di migrare alla ricerca del loro pianeta madre... Chiunque ami gli *RTS* e/o la fantascienza, dovrebbe provare il nuovo videogioco Sierra, **Homeworld**. Difatti, come riferisce Rob Cunningham di Relic, "è come se *Battlestar Galactica* incontrasse **Command & Conquer**". **Homeworld** è il primo strategico in tempo reale ad edificare una meccanica di gioco fondata sulla terza dimensione. Tenere conto anche dell'asse Z modifica il normale approccio al genere senza comunque abbattere i suoi due punti cardinali: l'amministrazione delle risorse disponibili e l'allestimento dell'esercito. A differenza di altri titoli similari, la componente strategica gioca un ruolo più preponderante, tant'è che anche la scelta della formazione da assegnare alle proprie truppe incide fortemente sull'esito delle battaglie. E ancora. I mezzi già allestiti non scompaiono fra una missione e l'altra (come avviene nei classici *RTS*), ma vengono bensì conservati. In questo modo, il giocatore è invitato ad abbandonare strategie kamikaze al fine di risparmiare astronavi che potrebbero risultare indispensabili nelle missioni a seguire e che il lento processo di allestimento impedisce di riformare con la dovuta celerità. Molto spesso, infatti, l'azione bellica è richiesta sin dai primi istanti della missione, il che riduce a zero il tempo disponibile per il recupero delle risorse utili allo scopo. L'ottima interfaccia grafica e l'intuitivo sistema di controllo a mezzo *mouse* e tastiera, agevolano l'esplorazione dell'area di gioco (o meglio, del suo volume) e ricompensano il giocatore con la possibilità di controllare efficacemente dozzine di caccia, incrociatori, fregate, navette di supporto e quant'altro, impegnati nelle rispettive mansioni. Contribuisce a fare di **Homeworld** un'esperienza ludica "epica", una realizzazione grafica eccelsa sotto ogni punto di vista: chiunque si fosse mai immaginato lo spazio nero ed incolore, rimarrà sconvolto dalle tonalità pastello delle nebulose imperlate dai riflessi degli astri. La possibilità di zoomare dalla visuale panoramica alla singola unità in azione, permette di ammirarne l'elevato dettaglio e di ascoltarne addirittura i singoli e precipui effetti sonori. **Homeworld** risulta ancora più totalizzante in virtù di una trama ben sviluppata e coinvolgente, narrata attraverso intermezzi gestiti dal motore poligonale del gioco (e occorrenti durante le missioni medesime) o mediante brevi filmati in stile fumetto *sci-fi*. Il gioco Sierra si conferma un capolavoro anche giocato in rete: la sfida contro avversari umani (completamente configurabile) rende ogni sessione ancora più frenetica ed imprevedibile, costringendo il giocatore ad una superiore duttilità tattica. In sintesi: **Homeworld** rappresenta un nuovo approccio al genere degli *RTS*, dal quale i futuri titoli strategici non potranno prescindere.

Massimo Rovatti



CENTER GAMES

Via F.BARBIERI 64/A Tel 051/360689 BOLOGNA
www.centergames.com PER ORDINI VIA INTERNET

PLAYSTATION JAP USA

Rival school 2 JAP € 129900
Dino Crisis USA € 109900
Fatal Fury wild ambition JAP € 119900
Shinidageki JAP € 119900
Gungage JAP € 109900
Rancing lagoon JAP € 109900
Shadow maddnes JAP € 109900
Last blade JAP € 109900
Chocobo rancing JAP € 119900
Resident evil 2 dual shock JAP € 139900
Wild arms 2 JAP € 139900
Gallop racer 2 JAP € 89900
Masket rider JAP € 89900
Front mission 3 JAP € 139900
WF attitude USA € 119900
Mayem USA € 12990
Resident evil 3 nemesis USA € 129900
Lupin cagliastro JAP € 89900
Star ocean USA € 119900
Lunar the silver story USA € 149900
Fisherman bait USA € 119900
Hergheiz USA € 129900
Super robot war JAP € 159900
Super robot wars 5 JAP € 89900
Guitar freacks+chitarra JAP € 259900
Valken 2 JAP € 139900
Glint glitters JAP € 139900
Street scooter JAP € 139900
Evrybody golf 2 JAP € 149900
Poy tanx JAP € 139900
Legend of mana JAP € 149900
Vagrant Story JAP € 159900
Silent bomber JAP € 159900
Super cross circuit JAP € 149900
Redy to rumble USA € 129900
Chrono cross JAP € 159900
Grandia USA € 139900
Devilman JAP € 159900
Getta robot JAP € 159900
Metal slug JAP € 89900
Macros VF X-2 JAP € 149900
Vandel Hearts 2 JAP € 139900
Jail bracker JAP € 129900
Musashi JAP € 109900
Thousand arms USA € 139900
JOJO bizzare adventure JAP € 149900
Dewprisma JAP € 159900
Grandia USA € 129900
Rising Zan USA € 129900
Suikoden 2 USA € 129900
Galerians JAP € 149900
Final Fantasy antology USA € 149900
PER TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

DREAMCAST

Air forse delta € 105900
Aereb dancing € 99900
Blu stinger € 105900
Berserck Jap € 139900
Buggy heat Jap €49900
Cool boarders burrrn € 105900
Climax lander Japs 109900
Dinamite cop € 105900
Element gimky gear Jap € 129900
Espionage agent Jap € 119900
Giant glam Jap 119900
Gig wing Jap € 135900
Hause of the dead € 179900
Hidro tunder € 109900
JOJO Jap € 139900
King of fighter Jap € 109900
Monaco gp rancing 2 € 109900
Marionet handler € 109900
Papies Jap € 109900
Psychic Force 2012 Jap € 109900
Rayman 2 € 105900
Redy to rumble € 105900
Speed devil € 109900
Soul calibur € 105900
Star gladiator 2 Jap €139900
Sega rally € 105900
Sonic € 105900
Street fighter zero 3 € 109900
Toukon retsuden 4 Jap € 119900
TNN hardcore head € 105900
Trick stile €105900
Uefa striker € 105900
Virtual on Jap €139900
Virtua striker € 109900
Zombi revage Jap € 139900

WonderSwan

NEO GEO POCKET COLOR

GAMEBOYCOLOR

ACCESSORI

ACTION FIGURE

GADGET

Servizio Rivenditori

Tel/Fax 051/6313364

CENTER GAMES

VIA F.BARBIERI,64/A Tel 051/360689 BOLOGNA
www.centergames.com PER ORDINI VIA INTERNET

PLAYSTATION

A bug's life € 79900
Abe Exodus € 69900
Akuji € 79900
Anna Kurnicova tennis 79900
Ape escape € 95900
Azure dreams € 69900
Bomberman racer € 89900
Blody road 2 € 89900
Bugs Bunny lost in time € 89900
Bust a movie 4 €79900
Capcom generation vol 1,2,3,4 € 99900
Carmageddon 2 € 95900
Castrol honda € 89900
Civilization 2 € 79900
C&C relation € 89900
Crash Banticoot 3 € 79900
Croc 2 € 95900
crash teem rancing € 95900
Darkstalker 3 €69900
Destrega € 89900
Dino crisis € 109900
Driver € 89900
Dragon Ball € 99900
Fifa 99 € 65900
Fifa 2000 € 95900
Formula 1 98 € 69900
Formula 1 99 € 99900
Final Fantasy VIII € 99900
G-police 2 € 79900
G.T.A. 2 € 95900
Gran turismo 2 € 95900
Guardian Crusaide € 79900
Gungage € 95900
Kingsley € 89900
ISS pro 98 € 65900
ISS pro evolution € 95900
Master of monster € 95900
Marvel VS Street Fighter € 79900
Madden 2000 € 99900
Metal gear vr mission € 69900
Mission impossible € 99900
Monaco gp simulation 2 € 85900
Mulan € 89900
NBA Live 99 € 79900
NHL 99 € 79900
NHL 2000 € 99900
Ninja € 69900
Omega boost € 69900
Poket Fighter € 69900
Point blank € 69900
Point blank 2 € 89900
Popolus € 85900
Pop'n Pop € 99900
Pro pinball big racer € 85900
Puffi € 99900
Quake 2 € 95900
Rally cross 2 € 69900
Rc stun copter € 95900
Re-volt € 95900
Rainbow six € 99900
Ridge racer type 4 € 79900
Rival school € 79900
R-Type delta € 69900
Sail soldier € 79900
Shadow man € 89900
Silent hill € 99900
Sphon filter € 89900
Sleed storm 295900
Soul rever € 99900
Sport car gt € 79900
Spyro 2 € 95900
Star wars la minaccia fantasma € 95900
Street fighter alpha 3 € 95900
Tai fu € 69900
Tarzan € 95900
360 three sixty € 85900
Test Drive 5 € 79900
This is football € 95900
Tigre wood golf 99 € 79900
Toca turing car 2 € 79900
Tomb raider 3 € 79900
Tomb raider 4 € 95900
Tomorow never die € 95900
Tony Hawk's skeatboring € 99900
Uefa champions legue 99 € 79900
Uefa striker € 95900
V-rally 2 € 89900
X-files € 99900
Warzone 2100 € 79900
Wipeout 3 €95900
WWF war zone € 79900
TITOLI PLATINUM a partire da € 29900
PER TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

NINTENDO64

Bettle adventure rancing USA e PAL € 99900
Body harvest USA € 99900
Castelvania 64 PAL € 109900
Duke nuke zero houar PAL € 135900
Extrem G-2 USA e PAL € 89900
Fifa 99 PAL € 109900
Formula 1 GP 2 PAL € 119900
Glover PAL € 119900
Hibrid heven PAL € 139900
Iggy's wreking balls PAL € 79900
ISS pro 98 PAL € 89900
Jet for jemini USA € 135900
Jet for jemini PAL € 139900
Mario golf PAL € 139900
Mario party PAL € 129900
Micromachines 64 PAL € 99900
NBA jam 99 PAL € 99900
Quake 2 PAL € 135900
Rayman 2 PAL € 119900
San Francisco rush 2 PAL € 89900
Shadowgate 64 USA € 149900
Smash brother PAL € 139900
Star soldier JAP € 139900
Star wair racer USA € 139900
Star war ruge squadron USA € 99900
Star War episodio 1 PAL € 129900
Supercroos USA € 119900
Top gruble PAL € 135900
Top gear overdrive USA € 109900
Trap runner PAL € 89900
Turok 2 PAL € 99900
Vigilante 8 USA €99900
Virtual chases 64 USA € 99900
Wipeout 64 USA € 115900
WWF war zone PAL € 85900
Zelda 64 PAL € 115900

RIVISTE E GUIDE

Dreamcast magazine (jap)
Playstation magazine (jap)
Newtype (jap)
FamizuWave (jap)
FamizuWikly (jap)
ed altri ancora

Servizio Rivenditori

Tel/Fax 051/6313364

PlayNet

a cura di Stefano Zurlini
e-mail: stello@libero.it

INTERNET: PREGI E DIFETTI NELLA RETE

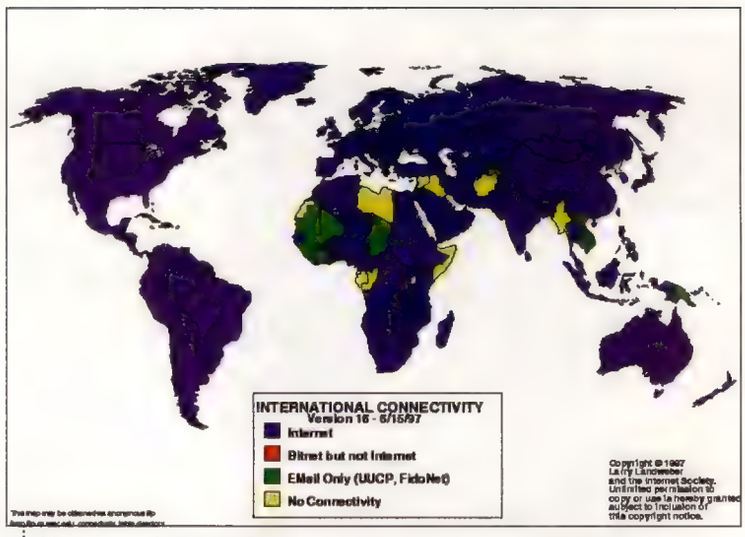
LA SEMPRE PIÙ AMPIA DIFFUSIONE DI Internet e l'aumentata (se non addirittura esuberante) quantità di servizi offerti dalla Rete sono oggi luogo comune per milioni di utenti.

Testi, suoni e immagini, o più in generale, dati, scorrono ininterrottamente all'interno di un circolo di dimensioni enormi. Ma come si è evoluto negli anni questo sistema informativo? Internet nasce ufficialmente in America nel 1969. Nota col nome di ArpaNet, iniziò collegando quattro soli computer. Oggi, invece, è quasi impossibile fare una stima precisa delle macchine comunicanti su Internet. Già nel 1995 se ne contavano circa 7 milioni, e si stima che più di mille personal computer vengono attrezzati per la navigazione nella grande rete ogni giorno.

Ma ciò che stupisce è quello che Internet offre. Il vantaggio maggiore è indubbiamente l'abolizione delle distanze, accompagnato dal fatto che in rete numerose risorse sono a disposizione di tutti. Inoltre, ognuno può essere considerato per ciò che pensa e scrive (e non in base ad altri valori come l'aspetto fisico o il sesso), o, nel nostro caso, per come gioca. Quello che segue è un breve riepilogo delle nozioni di base necessarie per comprendere meglio come funzioni la rete telematica, quali siano le tecnologie impiegate e cosa riservi il futuro.

Nel corso dei prossimi **PlayNet**, verranno analizzati nel dettaglio le più importanti modalità di connessione alla rete con un occhio di riguardo alle applicazioni ludiche. Del resto PlayStation2 è dietro l'angolo, e con essa l'*online gaming* per le masse...

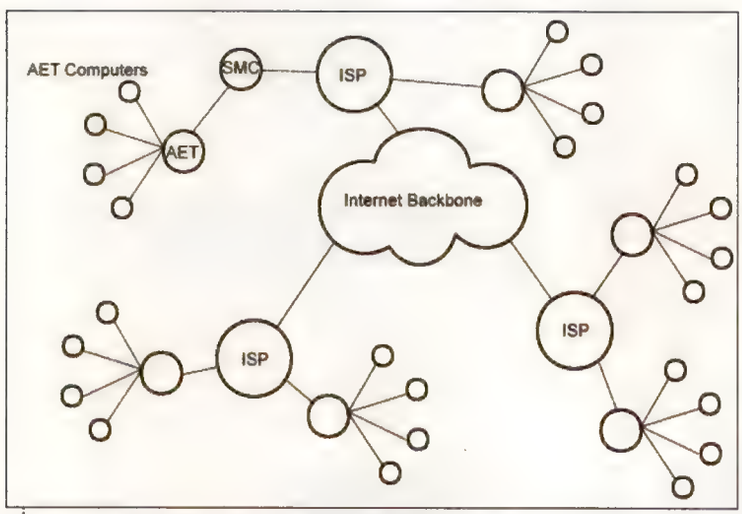
ACCESSO ALLA RETE IN CORSO...
Chiunque abbia sentito parlare di collegamento ad Internet, avrà certamente sentito nominare più volte la parola *"provider"*. Quest'ultimo (detto anche *ISP*, acronimo di *Internet Service Provider*) non è altro che il fornitore locale di connettività, in pratica l'azienda presso la quale viene sottoscritto l'abbonamento per l'accesso alla Rete. Il *provider* rappresenta uno dei punti chiave in Internet; senza un *ISP* scomparirebbe la convenienza stessa della connessione a causa del costo troppo alto di una linea dedicata. Con l'ausilio di esso, invece, è possibile effettuare il collegamento facendo comporre al computer un numero telefonico del proprio distretto e godere del risparmio derivante dalla tassazione per chiamate urbane.



L'ACCESSO AD INTERNET GIÀ NEL 1997 ERA DISPONIBILE IN QUASI TUTTI GLI STATI.

Ma come opera e a chi appartiene una rete così vasta? Per quanto riguarda l'appartenenza, o l'*ownership*, si può affermare con certezza che nessuno detenga i diritti di Internet. Molte società ne detengono parte dell'*hardware*, ma nessuno è il vero proprietario. Per quanto riguarda invece la meccanica di funzionamento, la questione trova risposta nel concetto di indirizzo. Ogni macchina connessa ad Internet possiede un indirizzo univoco che la contraddistingue, denominato indirizzo *IP*; esso è formato da quattro serie di numeri separati da punti. Un indirizzo IP può essere ad esempio il numero 212.216.229.128. L'indirizzo ha il compito di evitare che ogni computer possa essere "confuso" con un altro e di garantire che le informazioni inviate o richieste partano e arrivino a destinazione nel miglior modo possibile. Questi indirizzi *IP* non compaiono quasi mai durante la navigazione sul *web*. Ciò è fatto di proposito per una questione di comodità; ricordare un nome comune invece che un numero complesso risulta molto più semplice per l'utenza. Si è quindi stabilito di assegnare nomi alle macchine connesse in rete in modo che sia del tutto equivalente considerare l'indirizzo numerico di quella macchina o il suo nome. Questi nomi vengono assegnati ai *server* che offrono servizi di varia natura, a partire dai nomi dei domini (*domain name*) come www.futura-ge.com, fino ad arrivare ai server di posta (*mail server*) come *mail.tin.it*, o ai *server* di gruppi di discussione (*news server*) come *news.tin.it*. Per risalire all'indirizzo *IP* partendo dal nome associatovi (*host name*) e viceversa, si applica in genere una procedura denominata *"host resolution"* che verrà analizzata nei mesi a seguire.

Tutte le transazioni vengono trasmesse in rete da computer a computer attraverso una fitta maglia di connessioni i cui

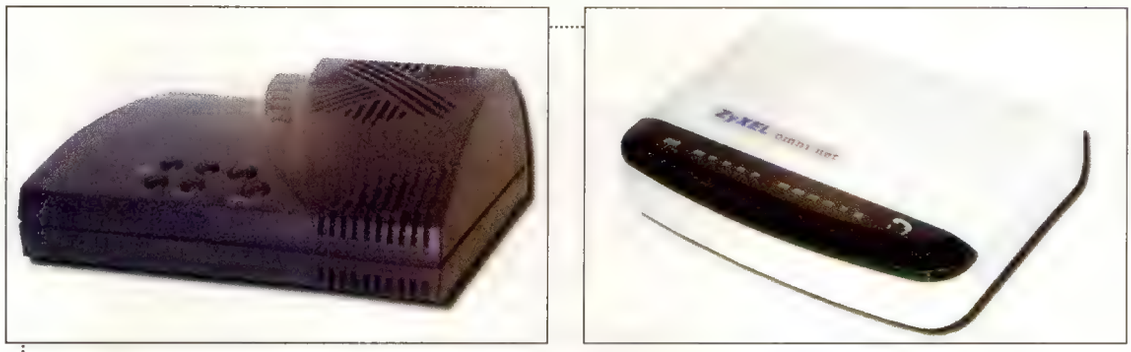


IL FUNZIONAMENTO DELLO SCAMBIO DI DATI SU INTERNET PUÒ ESSERE RAPPRESENTATO PIUTTOSTO SINTETICAMENTE DA QUESTO SEMPLICE DIAGRAMMA.

punti di intersezione (nodi) giocano un ruolo particolarmente importante. I nodi (denominati anche *POP*) sono i luoghi fisici in cui vengono convogliate e smistate le informazioni di passaggio da un punto all'altro della rete. I nodi stessi si appoggiano poi ad una dorsale (*backbone*) che convoglia grossa parte di questi dati e ne trasporta quindi una mole enorme continuamente.

A questo punto sono chiari i passaggi di base della connessione: una volta effettuato il contratto con la società fornitrice di accesso (TIN, Infostrada, Tiscali e così via), viene assegnato un indirizzo (statico o dinamico a seconda dei casi) con cui è possibile collegarsi ad altri indirizzi passando attraverso i nodi.

Le tariffe di accesso variano spesso da fornitore a fornitore (oggi si sta addirittura evolvendo la tendenza alla fornitura gratuita di tale accesso), e anche a seconda del metodo di collegamento richiesto. Il più diffuso è sicuramente l'abbonamento *PSTN* (*Public Switched Telephone Network*), ovvero quello che utilizza il classico modem su linea analogica, ma offre le prestazioni meno performanti. Il modem, come dice la parola stessa, MODula i dati in partenza per la loro trasmissione su doppino telefonico, e DEModula gli stessi all'arrivo per la loro interpretazione.



ZYXEL E US ROBOTICS SONO I MARCHI PIÙ ILLUSTRI NEL CAMPO DEI MODEM ISDN E ANALOGICI, DI CUI VEDIAMO UN PAIO DI MODELLI.

Evoluzione del *PSTN* è la connessione di tipo *ISDN* (*Integrated Service Digital Network*), che utilizza anch'essa un modem, ma in maniera più efficace. Avvalendosi di linee digitali, *ISDN* garantisce accessi più veloci e stabili a costi, però, leggermente più alti.

L'unità di misura standard della velocità di trasmissione dati su Internet è rappresentata dai Kbps, in altri termini le migliaia di bit trasmessi o ricevuti in un secondo (*kilo bits per second*). I moderni modem, ad esempio, raggiungono velocità fino a 56Kbps (o più semplicemente 56Kb), il che vuol dire che è possibile raggiungere picchi di *transfer rate* fino a 56.000 bit al secondo (equivalenti a circa 7KByte). Le connessioni *ISDN*, d'altro canto, arrivano addirittura a raggiungere valori che oscillano fra i 64Kbit e i 128Kbit a seconda che utilizzino rispettivamente una sola linea telefonica o due contemporaneamente.

NUOVE TECNOLOGIE DI ACCESSO

Sebbene già qualcuno parli di Internet2, la Rete sta vivendo in questo momento il suo più grande periodo di fama e notorietà. Anche in Italia. Forse proprio per questo, vecchi e nuovi problemi cominciano a farsi sentire, problemi che riguar-

GLOSSARIO

ADSL (Asymmetric Digital Subscriber Line): Modem che consente di connettersi ad Internet sfruttando i normali doppini in rame su cui i dati in partenza ed in arrivo viaggiano contemporaneamente.

ArpaNet: Il nome della rete nata nel 1969 oggi nota come Internet.

Backbone: Dorsale principale a larga banda su cui transitano gran parte delle informazioni.

Cable company: Società che effettua fornitura di servizi Televisivi via cavo.

Domain name: Nome del dominio. Un dominio ha la forma tipica www.nomedominio.com.

Host resolution: Metodo che consente di risalire all'indirizzo *IP* di un *hostname* e viceversa.

IP address (Internet Protocol): Indirizzo *IP* univoco che identifica ogni singolo computer su Internet e lo differenzia dagli altri.

ISDN (Integrated Service Digital Network): Consente di connettersi ad Internet sfruttando la potenzialità delle linee digitali.

ISP (Internet Service Provider): Fornitore di accesso. Permette di accedere ad Internet ad un costo sicuramente vantaggioso; in genere fa pagare un abbonamento annuale (ma può essere anche gratuito), e le restanti spese da sostenere sono solo quelle relative al costo delle telefonate.

KBPS (Kilo Bit Per Second): Indica le migliaia di bit che transitano in un secondo. Le linee telefoniche possono trasferire (in analogico) un massimo di 33.6Kbps anche se con particolari metodi di compressione si raggiungono velocità fino a 56Kbps. I modem *ISDN* in digitale raggiungono invece la velocità di 128Kbps.

Modem: Apparecchio che permette di trasformare i dati digitali del computer in analogico per la loro spedizione su linea telefonica.

POP (Point of Presence): Nodo, un centro di intersezione di più flussi di dati. Convoglia e smista i dati verso i computer destinatari.

PSTN (Public Switched Telephone Network): Il metodo di connessione su linea analogica con i classici modem.

dano principalmente la scarsa velocità. Questa è una pecca che Internet ha sempre avuto sin dalla sua nascita, ma negli ultimi anni si è manifestata in maniera evidente a causa della perenne congestione di un sistema che, detto sinceramente, sembra non farcela più. Il fatto di poter usufruire di connessioni dalla velocità di poche migliaia di bit al secondo, in un mondo digitale dove il contenuto multimediale (video e audio *in primis*) occupa grandezze della portata di svariati megabyte, è già un handicap di base con cui la Rete deve fare i conti.

A questo si aggiungono i costi di gestione elevati che non permettono agli stessi *provider* di migliorare la qualità (intesa sia in termini di velocità che di affidabilità) degli accessi. Ne consegue un grave calo di velocità, e in determinati periodi del giorno, addirittura l'impossibilità di stabilire la connessione al proprio *provider* per la scarsa quantità/efficienza delle linee disponibili.

Negli ultimi anni hanno visto la luce nuovi e più veloci metodi di connessione, primo fra tutti il *DSL* (*Digital Subscriber Line*), seguito a ruota dalle connessioni satellitari e via cavo.

DSL è la vera novità in fatto di connessioni veloci. A dispetto di quanto il nome lasci intendere, *DSL* non identifica un tipo di linea, bensì un modem. La sua versione asimmetrica (*ADSL*, *Asymmetric DSL*) sarà presto una realtà anche italiana ed offrirà prestazioni decisamente notevoli: velocità in *downstream* (dalla Rete al proprio computer), da 1.5Mbps a 9Mbps al secondo, e in *upstream* (dal proprio computer alla Rete) da 16Kbps a 800Kbps, con connessione attiva 24 ore su 24. I valori tachimetrici oscillano in funzione della qualità della linea telefonica e della distanza fra l'utente e il *server*. I modem *ADSL* ottengono queste *performance* grazie ad un particolare algoritmo di modulazione dei dati, ritenuto da molti lo standard dei prossimi anni. Telecom Italia, infatti, è già impegnata nell'installazione delle apparecchiature necessarie a diffondere *ADSL* sul mercato *consumer* (finora era solo impiegata da grandi aziende disposte a spendere grossi capitali per operare *online*) e ne promette l'attivazione entro la fine dell'anno in 25 città italiane.

Andiamo avanti. Le connessioni via cavo rappresentano una realtà pressoché americana. Grazie all'utilizzo delle infrastrutture nate prevalentemente per la diffusione della televisione via cavo, gli Stati Uniti hanno la possibilità di sfruttare alte velocità di trasmissione impiegando modem appositi denominati appunto *cable modem* (vedi schema). Le prestazioni offerte da queste connessioni sono davvero eccezionali. La velocità di trasmissione dati arriva infatti a toccare valori da sogno attorno ai 10Mbps (modem futuri permetteranno di toccare valori attorno ai 30Mbps).

Le connessioni via satellite sono, infine, un metodo alternativo alla connessione classica via cavo. Offrono anch'esse velocità ragguardevoli, ma si limitano purtroppo al solo *downstream* (che può arrivare a raggiungere diversi Mbps, e non è poco); per effettuare l'*upstream* utilizzano invece la tradizionale connessione via modem. I pregi della connettività via satellite sono rappresentati dal fatto che l'antenna ricevente (nota come *C-Band Antenna*) non è minimamente influenzata da interferenze radio o condizioni meteorologiche.

IL FUTURO È IN RETE

Internet è un sistema in continua evoluzione e trasformazione. Le nuove tecnologie di trasferimento dati permetteranno a breve l'utilizzo di servizi multimediali completi, quali *streaming* audio e video con una qualità mai vista prima dai navigatori. Come la telefonia cellulare si sta adeguando per la navigazione in rete e per la reperibilità di informazioni attraverso i GSM, così ogni altro tipo di sistema comunicante potrà sfruttare in infinite maniere queste potenzialità a proprio vantaggio. Il mondo dei *videogame*, che già da qualche anno ha sperimentato positivamente la strada degli *online-game* per PC, non potrà che beneficiare ulteriormente delle recenti soluzioni tecnologiche. Alcuni titoli nati esclusivamente per il gioco in rete ottengono già un discreto successo (**EverQuest** e **Ultima Online**, ad esempio) e molti altri dello stesso genere sono ormai in dirittura d'arrivo.

Gli sparatutto in soggettiva hanno altresì trovato nella rete una seconda giovinezza tant'è che l'industria finanzia volentieri lo sviluppo di *software* ludico indirizzato prevalentemente all'*online gaming* (**Quake3 Arena** ed **Unreal Tournament**, tanto per fare un paio di nomi).

Nei prossimi anni non è improbabile che il *videogame* si trasformi radicalmente, diventando una sorta di *software* permeato nel *web*, installato direttamente in Rete, e giocabile e configurabile direttamente in essa (viene in mente il segretissimo progetto di Miyamoto per Dolphin con la promessa del supporto di più di 1.000 partecipanti contemporaneamente; una vera e propria comunità virtuale).

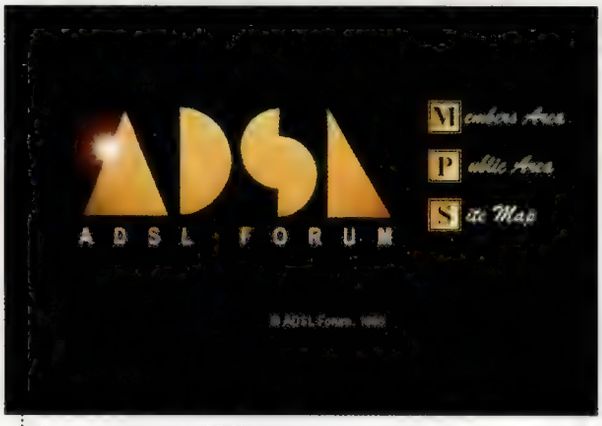
Con PlayStation2 l'utenza che videogioca *online* si allargherà in progressione geometrica a partire dal 2001. Nel frattempo, **SPC** spera di offrire con **PlayNet** una strumento informativo utile alla piena comprensione delle tecnologie, dei sistemi e delle applicazioni ludiche che permetteranno ai suoi lettori di arrivare preparati all'era dell'*online gaming*.

IL TEMPO **È DENARO**

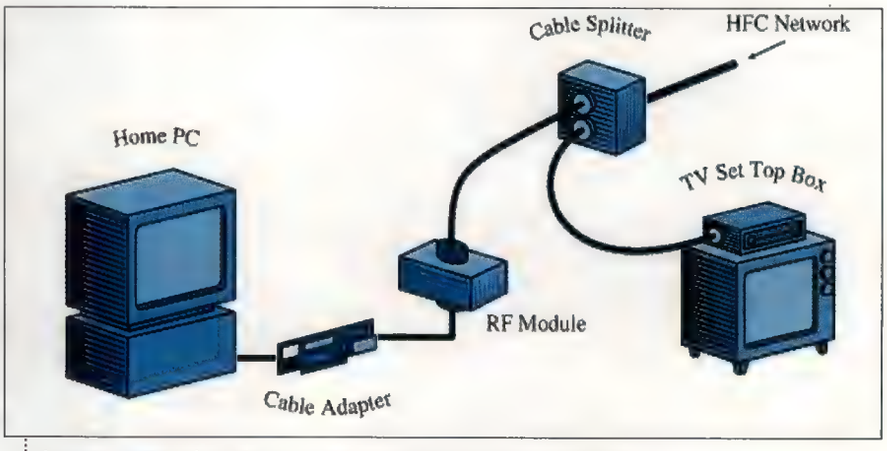
Tempo di *download* di un file da 10Mbyte:
(i valori espressi sono puramente indicativi)

Tipo di connessione	Tempo
Modem (28.8Kbps)	46 minuti
Modem (56Kbps)	24 minuti
ISDN (128Kbps)	10 minuti
ADSL (7Mbps)	14 secondi
Cable modem (4Mbps)	20 secondi
Cable modem (10Mbps)	8 secondi

ULTIMA ONLINE È SICURAMENTE IL GIOCO CHE HA RISCOSSO PIÙ SUCCESSO SU INTERNET.



LE INFORMAZIONI SU ADSL SONO FACILMENTE REPERIBILI COLLEGANDOSI AL SITO UFFICIALE WWW.ADSL.COM.



IN QUESTO SCHEMA È ILLUSTRATA LA TIPICA CONNESSIONE DI UN *CABLE MODEM*.

POWER= MC2...

ERGONOMICO: STUDIATO APPOSTA PER ESSERE APPOGGIATO ALLE GINOCCHIA

PEDALIERA STUDIATA PER NON AFFATICARE IL PIEDE

COMPATIBILE DUAL SHOCK

DESIGN ELEGANTE

PER PLAYSTATION

COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI PSX

MANUALE COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Un nuovo volante per PlayStation dalle caratteristiche davvero uniche: possibilità di regolare la sensibilità, studiato apposta per essere appoggiato sulle ginocchia o sul tavolo, design elegante...il nuovo punto di riferimento per i volanti per PlayStation.

Mad Catz

Visita il nostro sito

www.3dplanet.it

Distribuito da

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

Retrogaming

a cura di Fabrizio Pedrazzini
e-mail: brizio@sisinfo.it

ATARI 7800 PRO SYSTEM

RIMANIAMO IN LINEA CON IL TEMA DEGLI ultimi mesi parlando dell'ultima console "classica" prodotta da Atari: il 7800 ProSystem. Ideato all'inizio degli anni '80 come diretto successore del 5200 e del 2600 (che avrebbe dovuto affiancare e poi sostituire mantenendone però piena compatibilità), il progetto alla base di questo sistema, ormai terminato, fu accantonato con l'arrivo della famiglia Tramiel al timone della società.

Inizialmente la Warner aveva previsto un sistema estremamente espandibile in grado di rivaleggiare con i molti popolarissimi *home computer*, pur mantenendosi fondamentalmente una console: durante il biennio 1983-1984 questo progetto divenne la priorità numero uno della società. L'idea iniziale era quella di creare un ponte tra le due linee Atari dell'epoca (i computer, con i quali avrebbe mantenuto completa compatibilità anche se solo a livello di periferiche, e le console, con le quali ci sarebbe stata una compatibilità anche *software* sia verso l'alto che, parzialmente, verso il basso) per poi, eventualmente cercare di sostituirle entrambe in un secondo tempo. L'arrivo dei Tramiel fece fermare la produzione del sistema, iniziata nel 1984 e portata avanti per alcuni giorni in uno stabilimento di El Paso fino al raggiungimento dei 5.000 esemplari prodotti. Tutto questo quando ormai il lancio del sistema era stato a tutti gli effetti definito (erano addirittura pronti i cataloghi per i negozi e le scatole del prodotto finale). Il progetto però venne ben presto riesumato da Atari, che nel 1986 decise di proporre il tutto in un mercato ormai invaso da Nintendo e Sega (buona seconda, anche se nettamente distaccata).

Un paio di anni prima, Atari aveva rifiutato la vantaggiosa proposta della Nintendo di distribuire il Famicom sul mercato occidentale con il marchio americano: i dirigenti della Warner non erano affatto convinti del potenziale del sistema anche a causa degli strani (per l'epoca, s'intende...) *controller* forniti con la macchina al posto dei tradizionali *joystick*. A seguito di questo rifiuto la società di Kyoto decise di distribuire direttamente la macchina, ricarrozzandola e cambiandone il nome in Nintendo Entertainment System. Fu forse questo il primo grande errore compiuto dalla casa della grande "A"...

Nonostante l'agguerrita concorrenza di NES e Master System, il sistema ottenne un discreto successo, arrivando a conquistare il 10% del mercato statunitense dei videogiochi da casa verso la fine degli anni '80: un risultato deludente se confrontato all'80% del mercato detenuto da Nintendo, ma ottimo visto il 10% di Sega e considerando il fatto che il sistema era a tutti gli effetti tecnologicamente obsoleto. Il sistema fu difatti commercializzato in forte ritardo rispetto alle previsioni e con ben poca fiducia nei confronti della macchina da parte della stessa Atari (all'epoca ormai da tempo impegnata soprattutto nello sviluppo del settore *home computer* con gli ST). C'è anche da segnalare il fatto che il *budget* pubblicitario destinato al sistema era bassissimo in confronto agli investimenti esorbitanti fatti dalle società concorrenti per il *marketing* e la promozione dei propri prodotti.

Il buon risultato venne comunque ottenuto anche e soprattutto grazie alla fortissima penetrazione che il 2600 aveva avuto negli anni precedenti nel mercato nordamericano (ne erano stati venduti 20 milioni di esemplari in tutto il mondo!). Erano moltissimi gli americani che acquistavano un 7800 attratti anche dal fatto che in casa conservavano parecchie cartucce del 2600 ancora perfettamente funzionanti.

In Europa il 7800 arrivò ancora più in ritardo, alla fine degli anni '80, quando ormai era prossima l'uscita del MegaDrive. Il sistema venne per lungo tempo pubblicizzato a fianco del redivivo 2600 in versione Junior e del Lynx: si assisteva alla paradossale situazione in cui tre generazioni di console Atari venivano proposte contemporaneamente sul mercato e addirittura pubblicizzate nella stessa pagina nei giornali specializzati! La distribuzione sul mercato europeo fu un fiasco notevole anche a causa della contemporanea chiusura di molte filiali europee di Atari: il sistema non riuscì mai a prendere piede neppure con un limitato successo, analogamente a quanto era invece accaduto negli USA. La maggior parte dei ProSystem in versione PAL rimasero invenduti e fino a pochi anni fa il *software* era spesso ancora rinvenibile in molti negozi nostrani di giocattoli o informatica. Lo scarso interesse dei distributori europei nei confronti della macchina era testimoniato anche dai molteplici problemi riscontrabili nelle confezioni dei prodotti di questa linea. Le istruzioni in particolare erano un vero disastro: molto spesso mancavano oppure erano relative alla versione 2600 del gioco e quasi sempre non erano presenti nella lingua più appropriata!

IL *SETUP* COMPLETO DELL'ATARI 7800 PROSYSTEM.

LA VERSIONE EUROPEA DELL'ATARI 7800 ERA DOTATA DI UN PAIO DI INGUARDABILI *JOYPAD* (FOTO A SINISTRA), MENTRE QUELLA USA POTEVA CONTARE SUI BEN PIÙ AFFIDABILI JOYSTICK *PROCONTROLLER* (A DESTRA).

Le caratteristiche di base del sistema erano state decise a seguito delle innumerevoli interviste e ricerche di mercato fatte da Atari durante il 1983, in cui si chiedeva al pubblico cos'avrebbe voluto da una console per videogiochi di nuova concezione. La macchina venne progettata sotto queste specifiche tecniche da una società esterna, la General Computer Corporation (già responsabile della programmazione di molti titoli per 2600, 5200 e per i computer 400/800), vincolata alla società di Sunnyvale dopo che quest'ultima aveva vinto in tribunale una causa intentata per una serie di acceleratori per *coin-op* Atari prodotti senza licenza dalla suddetta casa. Alla GCC venne in particolare affidato il compito di sviluppare un nuovo processore grafico chiamato *Maria* (denominazione che venne poi usata per indicare il progetto 7800 nel complesso) dotato di caratteristiche avanzate: gestione di oltre 100 *sprite* indipendenti, risoluzione massima di 320*240 pixels, *palette* di 256 colori ed una forte espandibilità.

Il 7800 era dotato di un processore 6502C a 1.79 MHz fortemente customizzato (nulla a che vedere con il famoso 65C02) e completamente compatibile col 6507 presente nel 2600, 4K di RAM principalmente utilizzati come VRAM, possibilità di utilizzare ROM dalle dimensioni massime di 32K senza *bankswitching* ed il nuovo

...HAND HELD...

DESIGN ELEGANTE

LICENZIATO DALLA SONY

DIGITALE

ANALOGICO

STEERING WHEEL

COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI PSX

MANUALE COMPLETAMENTE IN ITALIANO

PlayStation

Non é un vero e proprio volante, ma nemmeno un banale joypad... è una periferica di nuova concezione, studiata appositamente per i giochi di guida. Svolge le stesse identiche funzioni di un volante, è anche compatibile con Dual Shock, ma la sua compattezza lo rende comodissimo e non crea problemi di spazio. Un accessorio unico, senza contare che è anche licenziato dalla Sony.

MadCatz

Distribuito da

3D PLANET

EMOZIONI MULTIMEDIALI

venite a trovarci sul nuovo sito

www.3dplanet.it

adv: info@graphimage.it

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

chipset che aggiungeva il già citato processore *Maria*, ma non modificava in alcun modo il *chip* sonoro *custom* TIA che rimaneva perciò decisamente datato.

Il *design* riprendeva quello del 5200 riducendone però drasticamente le dimensioni, in particolare grazie all'eliminazione del vano per i *controller*.

Alle cartucce era possibile aggiungere speciali *chip* di espansione sul tipo di quello utilizzato da Activision per **Pitfall II** versione 2600: alcuni giochi fecero uso di questa possibilità, in particolare per migliorare le capacità sonore della macchina.

In sintesi il 7800 si può considerare, anche se in modo abbastanza riduttivo, un 2600 estremamente modificato e migliorato. Della macchina in esame esistono tre revisioni principali, ma solo due hanno delle sostanziali differenze. La prima versione era dotata di una porta di espansione laterale che avrebbe dovuto permettere il collegamento di varie e non ben specificate periferiche. La seconda revisione vede sparire dal sistema questa porta di espansione, pur rimanendo ogni contatto della stessa sulla piastra madre. A queste versioni si può aggiungere quella che uscì inizialmente dagli stabilimenti nel 1984 e sulla quale si potevano notare solo ed esclusivamente alcune differenze estetiche di poco conto.

Molte furono le periferiche annunciate per il sistema e la stragrande maggioranza non vide mai la luce. Tra queste ricordiamo la *High Score Card* progettata da Gary Rubio (una cartuccia che avrebbe permesso la memorizzazione dei migliori punteggi raggiunti nei giochi) e la tastiera, collegabile tramite la porta per *joystick*, che avrebbe trasformato la console in un *home computer* di buon livello. Quest'ultima (il cui design venne ideato da Tom Palecki dell'*Industrial Design Group* di Atari, team creativo da sempre all'avanguardia in questo settore) sarebbe dovuta uscire pochi mesi dopo il lancio del 7800 ad un prezzo di poco superiore ai 100 dollari e avrebbe dovuto essere venduta con una cartuccia contenente tutti i programmi necessari alla trasformazione del sistema in un computer: tra questi l'immancabile **Basic**.

Tra le poche periferiche prodotte citiamo la *Light Gun* (compatibile anche con il 2600 e i computer Atari, inizialmente prodotta per l'XEGS) e i *joypad* Atari, realizzati sull'onda del successo del NES, che sostituivano i *joystick* CX24 ProLine (conosciuti anche con il nome di *ProController*) inclusi nella confezione del sistema. E' da notare che la versione europea del 7800 venne venduta con questi scarsi *joypad* al posto dei *ProController* e che il gioco incluso nella confezione era **Asteroids** (addirittura memorizzato nella ROM del sistema e disponibile all'accensione della macchina senza cartucce inserite) invece che **Pole Position II** come nella versione USA. I *joystick* Proline nel Vecchio Continente erano venduti separatamente.

Il *software* per questa console vanta parecchi titoli di richiamo che spaziano dalle conversioni di *coin-op* di grande nome (**Pac Man**, **Pole Position**, **Asteroids**, **Dig Dug**, **Donkey Kong**, **Commando**, **Ikari Warriors**, **Xevious**, **Xenophobe**, **Mario Bros.** e molti altri), a conversioni di grandi titoli per *home computer* (tra cui **Ball Blazer**, **Ace of Aces**, **Fight Night**, **Impossible Mission**, **One On One**, **Tower Toppler**, conversione dell'originalissimo ma poco noto **Nebulus**, ecc.), a qualche titolo originale (tra cui gli ottimi **Desert Falcon**, **Dark Chambers**, **Food Fight** e **Midnight Mutants**, ispirato alle gesta della famiglia Addams).

La maggior parte dei giochi erano prodotti da Atari che aveva acquistato innumerevoli licenze per aumentare il ventaglio di titoli per questo sistema. I pochi titoli di terze parti erano invece quasi tutti prodotti da Absolute Entertainment, una società del gruppo Activision specializzata in simulazioni sportive (tra queste citiamo solo tre titoli, i discreti **Pete Rose Baseball**, **Title Match Pro Wrestling** e **Super Skateboardin'**).

Tutto il *software* del 7800 era criptato con un algoritmo che permetteva di far capire al sistema se la cartuccia fosse compatibile e dava le istruzioni necessarie a far partire la modalità 7800 anziché quella 2600. Ogni gioco prodotto per il 7800 doveva dunque essere convalidato da un codice a 960 bit che veniva fornito direttamente da Atari: senza di esso l'accesso al nuovo *chip* dedicato (*Maria*) era proibito. Le cartucce europee non avevano questa sorta di firma elettronica, a causa delle forti restrizioni poste dalle autorità USA nell'*export* dei codici di crittaggio e decrittaggio.

Per non scontentare gli utenti del 5200, la casa di Sunnyvale aveva anche previsto la distribuzione di un'espansione (chiamata in codice *Slam-Pam*) che avrebbe reso il

UNA CHICCA: UNA CONSOLE ATARI 7800 CON A FIANCO UN PROTOTIPO TRASPARENTE (!).

5200 compatibile con l'*hardware* e il *software* del nuovo 7800. Di questo modulo si perse quasi subito memoria e nel momento del lancio tardivo della macchina non avrebbe avuto senso distribuire anche quest'espansione, visto che ormai la produzione del 5200 era terminata da tempo. Con il fallimento commerciale del 7800 si chiuse così la prima fase di vita del settore console della Atari. Ci volle però poco perchè, nel 1989, si aprisse la seconda fase, prima con il Lynx, poi con il Jaguar, che per vari motivi non possono però essere completamente considerate delle creature della casa di Sunnyvale.

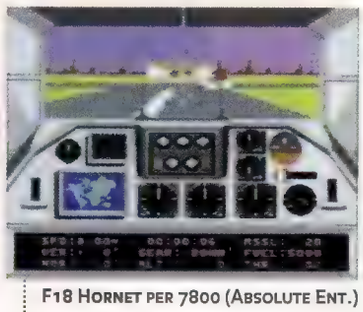
Il Lynx (la prima console portatile a colori, nonché il primo rivale del Gameboy) inizialmente era un progetto di Epyx, chiamato in codice *Handy*. Questa storica casa di *software*, ben nota per titoli come **Pit Stop** e la serie **Summer/Winter/California Games**, aveva supportato economicamente i progettisti di Amiga (difatti, per ironia della sorte, il sistema di sviluppo per il Lynx prevedeva un computer Amiga 2000 come base) impegnati su questo avveniristico portatile. A causa di una serie di vicissitudini economiche, la Epyx si ritrovò in pessime acque e Atari intervenne comprando a scatola chiusa l'intero progetto ed il *software* in sviluppo per lo stesso. La società di Sunnyvale dovette solamente definire gli ultimi dettagli e potè commercializzare il sistema nel corso dell'anno 1990.

Il Jaguar nacque invece sulle ceneri del progetto *Flare One* (alla base del quale si sarebbe dovuto basare il più famoso *vapourware* mai concepito: il Konix MultiSystem). A seguito del vano tentativo di ridisegnare l'architettura di base dei computer ST in un formato console noto col nome di Panther (un simile sistema sarebbe stato superato fin dalla sua commercializzazione), il progetto della Flare, poco nota società inglese, venne acquistato e rielaborato per sviluppare quel Jaguar nel quale l'Atari ripose molte vane speranze.

Jaguar e Lynx, pur non rappresentando un completo fallimento, non riuscirono a risollevare le sorti della società, ma ne prolungarono solamente l'agonia, conclusasi nel luglio del 1996 con la fusione tra la casa del monte Fuji e la JTS, produttrice di *hard disk* ad alta capacità.

Il marchio Atari ora rimane ancora vivo grazie al recente (ehm, relativamente recente...) acquisto da parte di Hasbro di tutto l'assetto societario dell'Atari Corporation. Con buona probabilità non si vedrà mai più una console marchiata Atari, ma ciò che conta sono le innumerevoli emozioni che questo marchio ha suscitato (e continuerà a farlo...) in milioni di persone in tutto il mondo. Grazie Atari!

IL MITICO KUNG FU MASTER PER 7800.



F18 HORNET PER 7800 (ABSOLUTE ENT.)

...WIRELESS CONTROL

LE QUALITÀ DEL DUAL FORCE CONTROLLER E DEL WIRELESS CONTROLLER IN UN' UNICA PERIFERICA

PRIVO DI FASTIDIOSI FILI

COMPATIBILE DUAL SHOCK

PER PLAYSTATION

COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI PSX

MANUALE COMPLETAMENTE IN ITALIANO

Il mitico Dual Force Analog Controller diventa wireless, e finalmente sarà possibile giocare senza essere limitati dall'impedimento dei fastidiosi cavi.

venite a trovarci sul nuovo sito **www.3dplanet.it**

Distribuito da

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

adv. info@graphimage.it

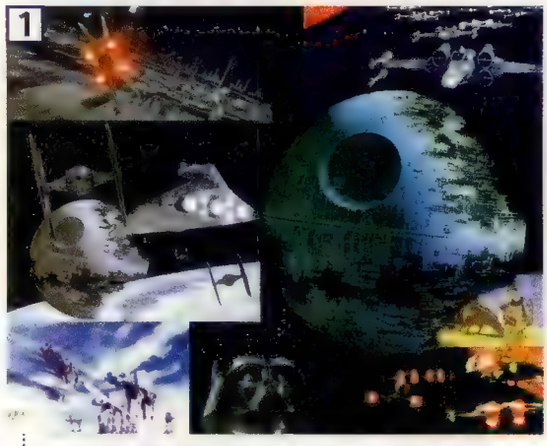
3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

Visuality

a cura di Adriano Avecone
e-mail: aavecone@usa.net

THE MAKING OF... PARTE V^a

Con l'appuntamento di questo mese si conclude il nostro progetto. E' giunto il momento di dar vita ed animare il nostro personaggio 3D, trasformando un "blocco di poligoni e vertici" in qualcosa di "vivente".



ANCHE IN CAPOLAVORI DI OGNI TEMPO COME *STAR WARS* E *2001 ODISSEA NELLO SPAZIO* GLI EFFETTI SPECIALI ERANO REALIZZATI CON MODELLINI E MARIONETTE ANIMATE IN *STOP MOTION*. A GIUDICARE DAL LIVELLO QUALITATIVO STRATOSFERICO OTTENUTO, SEMBRA INCREDIBILE CHE SIANO STATE UTILIZZATE TECNICHE COSÌ "PRIMITIVE".

L'ANIMAZIONE È UN ASPETTO FONDAMENTALE del 3D e dei videogiochi. Il realismo, l'*appeal* e la qualità di un gioco sono determinati in buona parte dalla qualità delle animazioni più che dalla qualità della grafica in senso stretto. Se la modellazione ed il *texturing* possono essere considerati procedimenti "meccanici", l'animazione è frutto solo dell'esperienza, del talento e della fantasia di chi la realizza. Non esistono, infatti, particolari *tool* o procedure che agevolino l'animazione di modelli o personaggi 3D (ad eccezione delle simulazioni fisiche e poco altro) tant'è che la qualità dell'animazione è spesso il fattore discriminante fra un buon grafico 3D da uno mediocre.

BREVE STORIA DELL'ANIMAZIONE: LO STOP MOTION

Fino ad un ventennio fa, la parola "animazione" era riferita soltanto a due forme d'arte visiva: il cartone animato e lo *stop motion*. I videogiochi e la computer grafica erano ancora in stato embrionale e gli effetti speciali cinematografici erano realizzati con tecniche analogiche o meccaniche. Persino in pellicole all'avanguardia come *Star Wars* o *2001: Odissea nello Spazio* gli effetti speciali erano realizzati con modellini, cavi, specchi ed artifici vari. Le scene dell'attacco alla Morte Nera in *Star Wars* erano realizzate con dei modellini sospesi nello "spazio" del parcheggio di un fast-food. Il veicolo a levitazione di Luke Skywalker aveva le ruote, che in seguito furono cancellate con della vaselina (!) applicata sulla pellicola e sull'obbiettivo.

In quel periodo, l'unico modo per animare un personaggio in maniera realistica era affidarsi alla tecnica dello *stop motion* (concettualmente molto simile a quella del disegno animato e da cui derivano i principi dell'animazione digitale). I modellini usati per lo *stop motion* erano dotati di un apparato meccanico interno che permetteva movimenti in un certo numero di scatti o passi (*step*). Mediante un sistema di sincronizzazione delle cineprese, era possibile fare in modo che ad ogni *step* di animazione corrispondesse un certo numero di fotogrammi. I tempi di lavorazione erano lunghissimi, le difficoltà enormi ed il risultato visibilmente artefatto. Un altro fattore che diminuiva il realismo dello *stop motion* era il montaggio analogico: personaggi reali e artefatti condividevano la medesima scena, ma non la medesima qualità. Appariva difatti evidente come i secondi fossero stati aggiunti sulla pellicola solo successivamente.

Uno degli ultimi lavori cinematografici basati sullo *stop motion* è il sorprendente *Nightmare Before Christmas* di Tim Burton, uscito nel 1995. Noleggiatelo se potete.

IL CARTONE ANIMATO

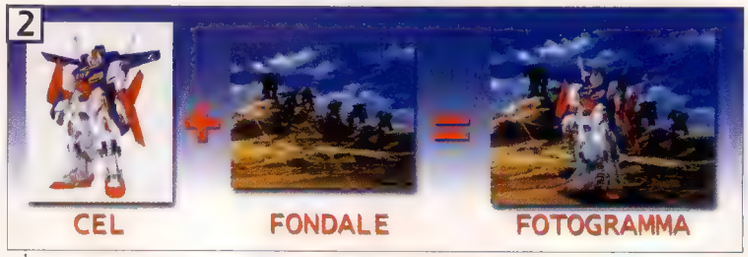
L'animazione mediante disegni è una tecnica molto antica. Il disegno animato nacque all'inizio del secolo, ed i primi capolavori di Walt Disney risalgono agli anni '30. La tecnica che permette di realizzare disegni animati è molto semplice a livello concettuale, ma molto complessa nella realizzazione.

Il disegno animato è basato su due elementi di base: gli sfondi e le *cel*. Gli sfondi sono illustrazioni di alta qualità che costituiscono la base dell'animazione. Il livello qualitativo dei fondali è molto importante per la riuscita del lavoro finale. Tutti gli oggetti in movimento (come i personaggi) sono realizzati su *cel*, dei fogli plastificati trasparenti al 100%, simili ai lucidi impiegati in campo didattico, che vengono sovrapposti al fondale e trasferiti su pellicola insieme ad esso.

L'animazione avviene in maniera manuale, disegnando i personaggi su tante *cel* quanti sono i *frame* di animazione, con le minime variazioni che ne determinano il movimento fotogramma per fotogramma. Al pari dell'animazione digitale e dello *stop motion*, tale procedimento si basa sui "fotogrammi chiave" (*keyframe*) fondamentali per ogni tecnica di animazione. I *keyframe* sono fotogrammi di riferimento dell'animazione che ne definiscono i passaggi chiave (*key*). Gli animatori principali si occupano di realizzare i *keyframe*, lasciando l'oscuro lavoro di rendere continua l'animazione (un procedimento noto col nome di "intercalazione") agli animatori minori.

E' proprio qui che si determina la qualità di un disegno animato. La fluidità e la morbidezza dell'animazione dipendono dal numero dei disegni utilizzati per l'intercalazione. Per avere un'idea del personale necessario, basti pensare che in un film di un'ora e mezza ogni personaggio richiede circa centomila disegni. Dimezzando il numero di disegni al secondo sarà possibile realizzare il film in metà tempo o utilizzare meno disegnatori. Con una terminologia più familiare, si può dire che così facendo si dimezza il *frame rate* dell'animazione (con le discutibili conseguenze che tutti voi ben conoscete).

La tecnica del cartone animato è stata usata per anni nei *videogame*. Prima dell'avvento del 3D era necessario disegnare e/o digitalizzare tutti i *frame* di animazione di personaggi, veicoli e sfondi. Anche in questo caso il numero di disegni e la loro qualità era un fattore determinante per la validità del prodotto.



NEL CARTONE ANIMATO IL SOGGETTO IN PRIMO PIANO È DISEGNATO SU CEL E SOVRAPPOSTO SU FONDALI STATICI DI ALTA QUALITÀ. IL RISULTATO DI QUESTA OPERAZIONE È IL FOTOGRAMMA COMPLETO.

PELICAN

GT2™ RACING WHEEL

Guidate con prudenza.

D+ CENTER

PELICAN ACCESSORIES

ATOMIC ACCESSORIES

SM CONSOLE
Largo del perlascio, 21 (PI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche Erbusco(BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate, 1(BG)
AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
GISEL GIOCHI
C.so Sempione, 33 Gallarate(VA)
AMICI DEL GIOCO
C.so Roma, 48bis Moncalieri (TO)
BIT WOLD
Via Cavallotti, 98 Monza(MI)
SELENE CITTA' NEGOZIO SPA
Viale Prealpi Erba (CO)
DEMO GIOCATTOLI
L.go San Crispino, 3 Parabiago (MI)
GIOCHERIA PAGLIA
C.so Milano, 1433 Bovisio Masciago (MI)
CINECITTA' SNC
Via Vallassina, 125 Lissone(MI)
BABY PARK
Via Cesarea, 85R Genova(GE)
IL BALILLA SRL
Via f.Aprile, 112 Genova(GE)
QUEEN COMPUTER SRL
L.go Turati ,49 Torino(TO)
UK GENERATION SERVICE
viale della Stazione, 70 Terni(TR)
FANTASIA SAS
Via San Francesco, 89 Sanremo(IM)
GUALDINI COMMERCIALE SAS
Via Dorno, 68 Garlasco(PV)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI SRL
Via Div. Alpina Cuneese, 2 Genola(CN)

PERGIOCO
Media World
Carrefour
Euromercato
Software Universe
Emmezeta

D+ INTERNATIONAL
www.dplus-int.com

via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) - Uff. Comm. 02.38199200 - Fax 02.38199201

LA RIVOLUZIONE DIGITALE

Le tecniche di animazione tradizionale hanno indubbi vantaggi ma presentano anche grosse difficoltà realizzative. Lo *stop motion* è più semplice da attuare rispetto al cartone animato, ma soffre di grossi limiti nel realismo. Inoltre necessita della costruzione di complessi meccanismi, marionette automatiche e costosi *set*. Il cartone animato ha magia e fascino senza pari, ma richiede una quantità enorme di personale e risorse.

Quando il progresso informatico rese possibile l'utilizzo intensivo della computer grafica per gli effetti speciali ed i videogame, l'intero settore fu sconvolto da una vera e propria rivoluzione. Ciò avveniva nei primi anni '90, periodo in cui videro la luce pietre miliari come *Jurassic Park*, *Toy Story*, **Tekken**, **Ridge Racer** e tanti altri.

L'utilizzo del computer nell'animazione ha avuto un effetto dirompente. La *computer animation* risolveva tutti gli inconvenienti legati alle tecniche tradizionali conservandone i vantaggi. Inoltre permetteva di spingere l'esperienza visiva verso nuove ed inesplorate frontiere, con un realismo senza pari. Il passaggio al 3D era vantaggioso anche dal punto di vista della gestione. Erano necessari infatti personale ed investimenti decine di volte inferiori rispetto al passato.

LA COMPUTER ANIMATION "TRADIZIONALE"

La *computer animation* si basa, come l'animazione tradizionale, sui *keyframe*.
I fotogrammi chiave, definiti dall'artista, determinano i passaggi fondamentali dell'animazione. In teoria ogni movimento può essere "scomposto" in una sequenza di *keyframe*, ma, a differenza del disegno animato, la *computer animation* fa si che i fotogrammi intermedi vengano generati in maniera automatica senza l'intervento di alcuno. Una volta realizzati i modelli ed applicate le *texture*, sarà sufficiente posizionarli in maniera appropriata e memorizzare il tutto mediante i fotogrammi chiave. Vediamo come.

Supponiamo di voler realizzare un'animazione di una palla che cada rimbalzando sul pavimento. All'inizio dell'animazione la palla sarà (per semplicità) sospesa in aria. Memorizziamo tale punto di partenza nel primo *keyframe*. Il prossimo punto chiave della nostra animazione è il momento in cui la palla, toccando terra, invertirà la sua direzione di moto. Spostiamola quindi manualmente fino a terra e memorizziamo tale posizione nel secondo *keyframe*. Dopo il rimbalzo, la palla guadagnerà nuovamente quota. Per ottenere ciò basterà riposizionarla all'altezza desiderata e memorizzare il terzo *keyframe*. Una volta definiti i punti chiave dell'animazione, i momenti nel tempo determinati dai *keyframe* saranno trasformati in un movimento fluido e verosimile. Ma non è tutto così semplice.

Per ottenere una buona animazione non è sufficiente posizionare modelli, oggetti o personaggi ed assegnare loro i giusti *keyframe*. Un fattore fondamentale per riuscire nell'opera è il *timing*, vale a dire la determinazione della giusta velocità di un'animazione. Il *timing* è alla base della tecnica tradizionale e di quella digitale, e dipende dall'esperienza e del talento dell'animatore. Nella maggior parte dei casi il metodo migliore per ottenere un buon *timing* è di realizzare un'animazione grezza da rifinire in seguito.

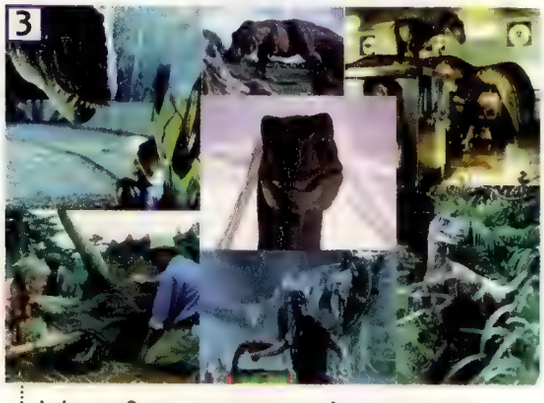
Per migliorare ulteriormente l'animazione è necessario agire sulle curve di funzione. Esse sono la rappresentazione grafica dei calcoli effettuati per trasformare la sequenza di *keyframe* in un'animazione. Ciò avviene mediante un'operazione matematica chiamata interpolazione. Grazie ad essa è possibile dare continuità al passaggio tra un *keyframe* e l'altro. Ciò avviene assegnando all'oggetto in questione una funzione matematica che ne fornisce la posizione in ogni fotogramma intermedio.

L'interpolazione più semplice è la lineare; essa rappresenta il moto uniforme. La più diffusa è la *spline interpolation* che sfrutta delle curve di grado superiore al primo. Essa permette di gestire anche accelerazioni, pause e decelerazioni. L'inclinazione della *spline*, in ogni suo punto, determina la rapidità con cui avviene il movimento. Se in un certo intervallo la curva tende ad essere verticale, il movimento avverrà più velocemente. Al contrario se si avvicina ad essere orizzontale esso sarà più lento.

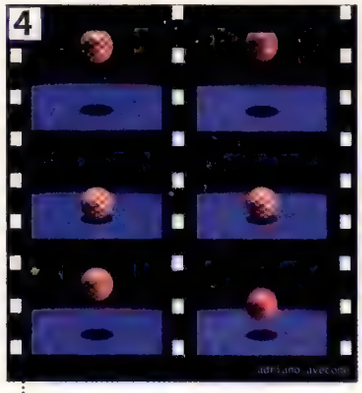
MOTION CAPTURE

L'animazione mediante *keyframe*, per quanto valida ed efficace, ha il suo limite nella riproduzione di movimenti realistici. Essendo di derivazione cartoonistica, essa risulta adatta a movimenti esasperati come quelli dei cartoni animati. Inoltre posizionare a mano modelli complessi e figure antropomorfe può dar luogo ad animazioni poco realistiche o richiedere tempi troppo elevati.

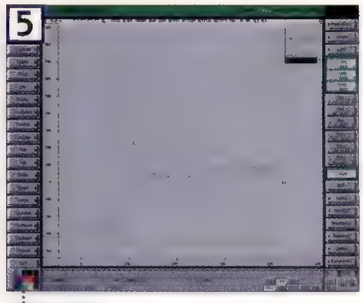
Per superare le difficoltà della tecnica classica è stato introdotto il *motion capture*: si tratta di una tecnica evoluta che



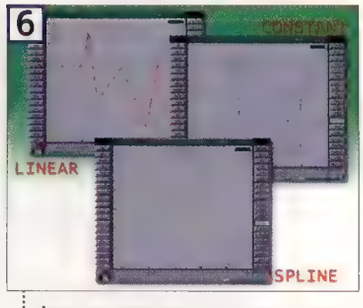
IN *JURASSIC PARK* LA COMPUTER GRAFICA È STATA UTILIZZATA PER LA PRIMA VOLTA IN MANIERA MASSICCIA. IL RISULTATO È STATO MAESTOSO E HA APERTO LA STRADA ALL'UTILIZZO DEL COMPUTER A HOLLYWOOD.



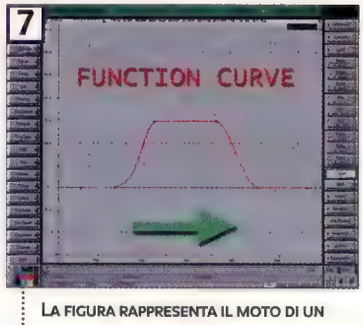
COME VISTO NELL'ESEMPIO, MEMORIZZANDO I TRE ATTIMI FONDAMENTALI DELL'ANIMAZIONE IN TRE *KEYFRAME* (DALL'ALTO IN BASSO A SINISTRA) SI OTTIENE UN'ANIMAZIONE COMPRENDENTE TUTTI I PASSAGGI INTERMEDI CHE VENGONO CALCOLATI IN MODO AUTOMATICO.



LE *FUNCTION CURVE* SONO UNA RAPPRESENTAZIONE GRAFICA DELLE ANIMAZIONI. AGENDO SULLE CURVE È POSSIBILE MODIFICARE "AL VOLO" L'ANIMAZIONE SENZA L'OBBLIGO DI RIFARLA.



I TRE TIPI DI INTERPOLAZIONE VISTI GRAFICAMENTE. LA *LINEAR* RAPPRESENTA IL MOTO UNIFORME ED È RAPPRESENTATA DA LINEE RETTE. LA *CONSTANT* PERMETTE SOLO DI "SALTARE" DA UNA POSIZIONE ALL'ALTRA. LA *SPLINE* PERMETTE MOVIMENTI MORBIDI E NATURALI ED È VISUALIZZATA COME UNA CURVA DI GRADO SUPERIORE AL PRIMO.



LA FIGURA RAPPRESENTA IL MOTO DI UN OGGETTO CHE PARTE DA FERMO, ACCELERA E RALLENTA FINO A FERMARSI. AL PRIMO *FRAME* L'OGGETTO SARÀ QUASI FERMO E QUINDI LA CURVA PROCEDE PARALLELA AL PIANO INNALZANDOSI MOLTO LENTAMENTE. IN SEGUITO LA CURVA TENDE VERSO L'ALTO INCLINANDOSI DI CIRCA 45°I. IN QUESTO PUNTO AVVIENE UN'ACCELERAZIONE E DI CONSEGUENZA LA VELOCITÀ AUMENTA. LA CURVA PROCEDE IN MANIERA QUASI LINEARE PER UN CERTO NUMERO DI FRAME E L'OGGETTO SI SPOSTA CON VELOCITÀ QUASI COSTANTE. ALLA FINE DEL PERCORSO LA *SPLINE* TENDE A RITORNARE ORIZZONTALE, DETERMINANDO UN RALLENTAMENTO DELL'OGGETTO FINO ALL'ARRESTO COMPLETO. UNA DELLE POSSIBILITÀ OFFERTE DALL'ANIMAZIONE AL COMPUTER È LA POSSIBILITÀ DI MODIFICARNE "AL VOLO" OGNI FATTORE E PARAMETRO. CIÒ RAPPRESENTA UNA RIVOLUZIONE ASSOLUTA RISPETTO AL PASSATO.

Compatibile DUAL SHOCK ™

Auto Fire

Slow Motion

- Reflex Cyan
- Black
- Orange
- Silver
- Green
- Military

KILLER SHOCK™

Prova a perdere se ci riesci.

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO
www.dplus-int.com

D+ CENTER

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

SM CONSOLE
Largo del perlascio, 21 (PI)
CRAZY VIDEO
Via Dante, 165 (MI)
CRAZY VIDEO
Centro Comm. Le Porte Franche Erbusco(BS)
AMBOGIOCHI
Via Pinamonte da Brembate, 1(BEG)
AMBOGIOCHI
Via Trieste, 36 (BS)
PINCO PALLINO
Via Milano, 23 (CO)
GISEL GIOCHI
C.so Sempione, 33 Gallarate(VA)

AMICI DEL GIOCO
C.so Roma, 48bis Moncalieri (TO)
BIT WOLD
Via Cavallotti, 98 Monza(MI)
SELENE CITTA' NEGOZIO SPA
Viale Prealpi Erba (CO)
DEMO GIOCATTOLI
L.go San Crispino, 3 Parabiago (MI)
GIOCHERIA PAGLIA
C.so Milano, 1433 Bovisio Masciago (MI)
CINECITTA' SNC
Via Valassina, 125 Lissone(MI)
IL BALILLA SRL
Via F.Aprile, 112 Genova(GE)

QUEEN COMPUTER SRL
L.go Turati ,49 Torino (TO)
GUALINI COMMERCIALE SAS
Via Dorno, 68 Garlasco (PV)
CENTRO INFANZIA E GIOCHI SRL
Via Div. Alpina Cuneese, 2 Genola(CN)
MILLENIUM
Corso Cavour, 35 Verona (VR)
LIDO GIOCATTOLI
Gran Viale, 31 Venezia Lido (VE)
E.T.B.
Viale Roma, 19 ROMA

PERGIOCO
MediaWorld
Carrefour
Euromercato
Software Universe
IPER
Emmezeta

D+ INTERNATIONAL Via Aquileia 33/E 20021 Bollate (MI) Tel. 02-38 199 201

permette di catturare digitalmente il movimento per poi assegnarlo a personaggi ed oggetti digitali. Applicando opportuni sensori su persone reali riprese da apposite videocamere, è possibile ottenere curve di funzione molto precise. In questo modo il tempo necessario per realizzare l'animazione diminuisce in maniera sensibile. Una volta eseguito il *motion capture* è necessario effettuare una "ripulitura" dei dati. I sistemi di cattura più avanzati sono in grado di rilevare variazioni nella posizione dei sensori anche più volte nell'arco di un singolo fotogramma. Così facendo viene rilevata ogni minima imperfezione o variazione del movimento, ottenendo un'enorme quantità di dati. Il lavoro di ripulitura consiste nell'individuare i punti più significativi del movimento, in modo simile al *keyframing*, ed eliminare quelli superflui. In questo modo si conserva il *timing* proprio del *motion capture* (molto difficile da replicare) e si ottengono curve di funzione semplici da manipolare.

L'ANIMAZIONE DEI PERSONAGGI

Esaminiamo quindi i principi necessari per animare il nostro personaggio 3D.

La *Character Animation* (animazione dei personaggi) è basata su due tecniche fondamentali: la cinematica inversa (Inverse Kinematics) e l'animazione scheletrale.

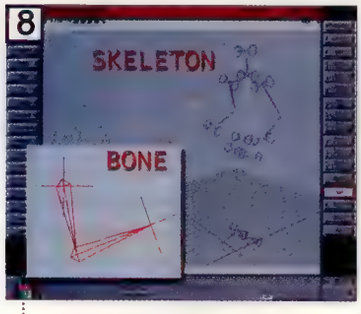
La cinematica inversa è una serie di complesse procedure che agevolano l'animazione di un personaggio rendendola semplice come muovere i fili di una marionetta. Mediante tali procedure è possibile ottenere qualsiasi movimento o posizione semplicemente "spingendo" o "tirando" gli arti o la testa del personaggio. Ciò può sembrare normale, ma anche per compiere azioni semplici come piegare un braccio era necessario un grosso lavoro. La cinematica inversa si basa sul concetto di ossa (*bones*) che connesse fra di loro formano uno scheletro (*skeleton*).

Le ossa sono degli oggetti virtuali che non vengono renderizzati e forniscono un mezzo versatile per animare personaggi complessi. Nelle creature viventi le ossa fungono da sostegno per l'apparato muscolare, ma nel 3D le *bones* sorreggono poligoni e vertici dei personaggi.

Come si può notare nella foto 9 a fondo pagina, le *bones* sono posizionate nel modello in maniera analoga alle ossa del corpo umano. La loro funzione è di "calamitare" un certo numero di vertici spostandoli in maniera solidale ad esse.

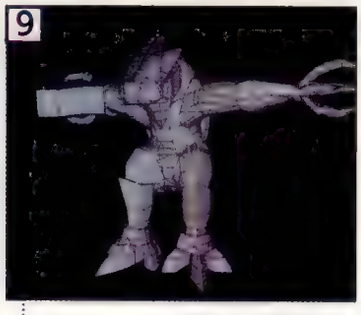
Facciamo un esempio. Supponiamo di dover animare il braccio del nostro personaggio. Come prima operazione sarà necessario creare le *bones* per ottenere il giusto movimento. Nel nostro caso due ossa saranno sufficienti, una per il braccio ed una per l'avambraccio. Le due *bones*, unite fra di loro, formeranno un giunto che ci permetterà ogni movimento. Il passaggio successivo è quello di assegnare i giusti vertici alle due ossa. In questo modo sarà possibile animare a piacimento il braccio del personaggio agendo soltanto sulle *bones*. Non dovremo più preoccuparci dei vertici di cui è costituito il personaggio poiché il lavoro sarà concentrato solo sul movimento. A questo punto basterà assegnare i giusti *keyframe* alle *bones* ed il personaggio si animerà come per magia.

8



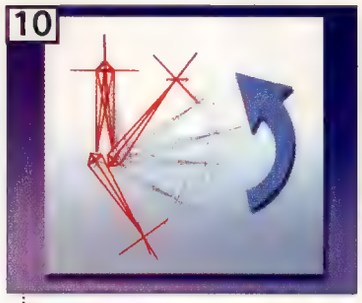
LE *BONES* PERMETTONO DI ANIMARE PERSONAGGI CON FACILITÀ. SONO OGGETTI NON RENDERIZZATI CHE SERVONO COME "SUPPORTO" PER I VERTICI CHE COSTITUISCONO L'OGGETTO. UNO *SKELETON* È L'INSIEME DI OSSA CHE "SORREGGE" UN PERSONAGGIO.

9



IL NOSTRO PERSONAGGIO (ORMAI DOVRESTE RICONOSCERLO AL VOLO) CON IL SUO SCHELETRO. NOTARE LA SOMIGLIANZA CON LO SCHELETRO "NATURALE". CIÒ AGEVOLA NOTEVOLMENTE L'ANIMAZIONE DI UN PERSONAGGIO.

10



MEMORIZZANDO DUE *KEYFRAME* (IN ROSSO) VIENE INTERPOLATO IL MOVIMENTO IN MANIERA CORRETTA, TENENDO PRESENTE LA DINAMICA DEI GIUNTI. CIÒ PERMETTE UN MOVIMENTO MOLTO SIMILE ALLA REALTÀ.

11

NELLA FIGURA QUI SOPRA VEDIAMO UN'ANIMAZIONE DEL NOSTRO PERSONAGGIO. PER REALIZZARLA È STATO UTILIZZATO IL METODO *KEYFRAMED* CON UNO SCHELETRO ARTICOLATO.

L'ANIMAZIONE NEI VIDEOGAME

L'animazione scheletrale è stata una conquista fondamentale per la *computer animation*. Prima della sua introduzione l'animazione dei personaggi era di non eccelso livello qualitativo. L'unico modo per riuscire nell'intento era utilizzare la tecnica "a blocchi". Tale stratagemma, ancora in uso ad esempio in **Tomb Raider**, consiste nel costruire il personaggio con un oggetto 3D separato per ogni parte rigida del corpo. In questo modo anche senza l'animazione scheletrale era possibile ottenere animazioni dignitose, ma con parecchi inconvenienti. Il più evidente era l'effetto "smontaggio", molto frequente nei *videogame* di qualche tempo fa. I personaggi davano spesso l'idea di "smontarsi" in corrispondenza delle giunture, ed effettuando movimenti critici si otteneva lo spiacevole effetto di "distacco" di braccia e gambe dal corpo.

Per animare un personaggio senza usare la cinematica inversa era necessario spostare e modificare ogni singolo "blocco" di cui è costituito. Anche le pose più semplici richiedevano un lavoro enorme.

Nella maggior parte dei *videogame* è necessario realizzare l'insieme di tutte le animazioni che ogni personaggio dovrà compiere, il cosiddetto *animation set*. Tali dati dovranno essere elaborati per essere trasferiti nell'*engine* 3D. In questo modo si avranno a disposizione animazioni prefissate da utilizzare in base alle necessità, ma non potranno adattarsi alle variabili situazioni di gioco. Per fare un esempio, nell'ormai storica serie **Winning Eleven/ISS Pro** di Konami, i grafici nipponici hanno realizzato (mediante *motion capture*) tutte le animazioni possibili per un calciatore. Una volta inseriti tali dati nel codice, è suo compito scegliere il movimento da utilizzare in base all'azione che il giocatore sta per intraprendere. Questo metodo ad animazioni prefissate è il più utilizzato in assoluto nei *videogame*, ma vi sono alcune brillanti eccezioni. Per **Tekken 3** è stato ideato un sistema "ibrido" ancora più ingegnoso. Il capolavoro di Namco vanta una spettacolare *feature* che permette di variare mosse e contrattacchi in funzione del comportamento dell'avversario. Per realizzare tutto ciò si è scelto di implementare un sistema che permettesse di controllare le *bones* in tempo reale. In questo modo, pur essendo necessario costruire gli *animation set* in maniera tradizionale, è possibile animare le ossa in tempo reale e quindi variare mosse ed azioni durante il combattimento.

Una tecnica di questo tipo lascia intuire sensazionali sviluppi futuri su sistemi *next-generation* come PlayStation2. Processori avanzati come l'Emotion Engine potranno calcolare in tempo reale le ripercussioni di un colpo subito su tutto il corpo del *fighter*. Sarà possibile simulare, in maniera sempre diversa, la perdita di equilibrio di un calciatore che riceve un fallo o una pallonata o gestire in maniera coerente il "penzolare" di un personaggio aggrappato ad un cornicione.

NEXT MONTH

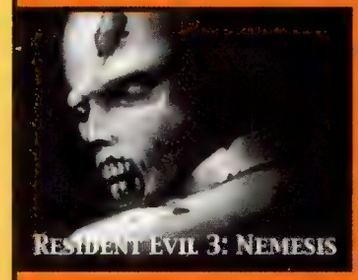
Nei prossimi appuntamenti ci occuperemo di come si realizza un videogioco nella pratica. Vedremo quali macchine vengono utilizzate, come si svolge e si organizza il lavoro creativo, come è costituita una *software house* del campo videoludico e molto ancora. Insomma, preparatevi per qualcosa di grosso...

BG games
DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI

BG GAMES Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo
Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525

PlayStation
Dreamcast
NINTENDO 64
GAME BOY COLOR

IMPORT JAPAN-USA



(: TifaL :)

DISTRIBUZIONE

Distribuzione giochi e console. Richiedi il tuo listino prezzi rivenditore.

Tutti i migliori giochi per console.

Se non lo trovi da noi, forse... non esiste!

TUTTI I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

Riservato ai Rivenditori Riservato a

Riservato ai Rivenditori Riservato ai Rivenditori

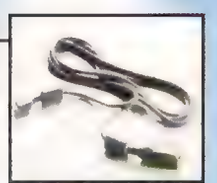
Riservato ai Rivenditori

VIDEOGIOCHI ESSE

DISTRIBUZIONE

Negcon
Ergonomico ad impugniatura rotante, esalta le tue prestazioni sportive e di volo.
Per tante nuove emozioni.

Euro-Av Cable
Collega PlayStation e televisore immagini nitide e colori vividi, sfrutta al meglio la qualità di immagini RGB.



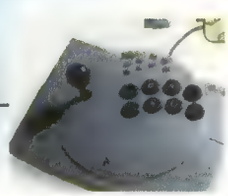
Dreamcast™

G-Con 45
Il livello delle prestazioni di G-Con rende obsoleto qualunque altro tipo di pistola.

Link Cable
Attraverso questo cavo potrete collegare le vostre console e sfidarvi giocando a tutto schermo ognuno sul proprio televisore.

Controller
L'unico modo per affrontarsi in avvicenti testa a testa con tutti i giochi che includono l'icona 2 o più giocatori.

Special Ascii Joystick
Un solido Joistick in stile sala gioco progettato per resistere ai giocatori più accaniti e vigorosi.



Mouse
Per un controllo perfetto; laddove il controller non é abbastanza preciso. Due tasti per tante opzioni.

RFU Adaptor
Il tuo televisore é privo di input (presa scart) Risolvi il problema con RFU Adaptor che ti permette di collegare la tua console a qualsiasi televisore.

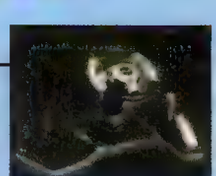
Videogiochi

M. Card
La nuova tecnologia di memoria in flash consente di salvare e caricare tempi e punteggi migliori.

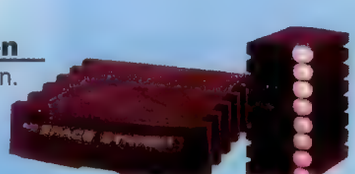
NINTENDO 64

Multi Tap
Permette di collegare, con i giochi compatibili, contemporaneamente più giocatori, da 2 a 4 fino ad 8.

Volante da gara MClaren.
Dotato di alta tecnologia, comfort incredibile e doppia vibrazione il volante MClaren ti assicùra ore di divertimento ed una esperienza irripetibile.



Space Station
Porta Console per PlayStation.



Tutti i marchi sono registrati ai rispettivi proprietari.

Tel. 08 / 17 76 88 00 / Fax. 08 / 17 76 87 41

Rivenditori Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

Riservato ai Rivenditori

Grafica RC: Tel. 081/752 03 21

Riservato ai Rivenditori

VIDEOGIOCHI ESSE

DISTRIBUZIONE

DVD VIDEO

PlayStation

Prezzi Imbattibili

Chiamateci!

"Ricerchiamo Agenti su zone libere".
"Evasione degli ordini in giornata - Consegna veloce 24/48 ore"
"Garanzia su tutti i prodotti Acquistati - Aggiornamenti Continui."

GT-Gran Turismo

Final Fantasy VII

Formula 1 '97

Time Crisis

Pandemonium

Hercules

Topolino e le sue Avventure

Spyro 2

Crash Bandicoot 3

Point Balnk 2

Gt-Gran Turismo 2

This is Football

Wipe Out 3

Kurushi Final

Ridge Racer Type 4

Speed Freaks

Crash Team Racing

Final Fantasy VIII

Syphon Filter

Formula 1 '99

Tarzan

Ape Escape

Hugo 2

Attack of the Saucerman

T. Raider "The last Revelation"

Videogiochi

Tel. 08 / 17 76 88 00 / Fax. 08 / 17 76 87 41

VideoComix

a cura di Massimo Rovatti
e-mail: clown21@iol.it

VIDEOGIOCHI E FUMETTI: SCONTRO TRA MEDIA

Iniziamo con un *distinguo*: il fumetto può, effettivamente, essere considerato un mezzo di comunicazione, ma i videogiochi? E' corretto definirli un *media*? La risposta è almeno in parte affermativa, e a sostegno di ciò possono venire in mente alcuni esempi molto diversi tra loro: da una parte, la lunga disquisizione su e contro il nucleare veicolata da **Metal Gear Solid**, dall'altra, l'esistenza di titoli come **Adidas Power Soccer** o **Puma Street Soccer** sottolinea l'attenzione di società estranee al panorama videoludico, ma interessate ad esso proprio come *media* (a questo proposito, come dimenticare la pubblicità vera e propria di un noto *energy drink* in **wipEout 2097**?).

Chiusa la parentesi, cerchiamo di venire al nocciolo della questione: perché "scontro"? La domanda è ben più retorica delle precedenti, in quanto è piuttosto noto il risultato della trasposizione digitale di un eroe di carta, così come il passaggio di un *character* o di un'intera serie dall'ambito videoludico a quello disegnato. Per sintetizzare una sequela sin troppo lunga di fumetti che sarebbero dovuti restare solo tali basta citare, per quanto riguarda il Giappone, le tonnellate di paccottiglia che sforna Bandai, mentre per l'America, senza scomodare i vari eroi Marvel o DC, vengono in mente i mediocri **Spawn: The Eternal** e **Il Corvo: City of Angels**. In Europa, il discorso è un po' diverso: innanzitutto (generalizzando molto) il fumetto europeo è dominato più dai grandi autori che dai grandi personaggi, quindi la ricerca di un eroe che "buchi il video" è più ristretta; in secondo luogo, le *software house* sanno di potere contare su un *fandome* meno sfegatato rispetto agli *otaku* giapponesi o ai *nerd* maniaci dei supereroi americani e, soprattutto, si trovano in Inghilterra o in Francia e la scelta ricade sempre sui soliti *Asterix* o *Lucky Luke* da un lato o su *Judge Dredd* dall'altro, con risultati poco soddisfacenti.

Le cose funzionano così anche nel passaggio inverso: l'industria del fumetto, sempre sull'orlo della crisi, capisce che un personaggio dei videogiochi ha conquistato un certo *appeal* e subito crea una serie dedicata, mirando più alla rapidità dell'operazione che alla qualità della stessa. Gli esempi si sprecano: uno fra tutti, *Mortal Kombat* (Malibu Comics), un prodotto decisamente frettoloso e infantile. L'elenco potrebbe continuare a lungo con risultati non così sgradevoli, ma comunque ben al di sotto della soglia di mediocrità.

Il motivo di tale calo qualitativo, nel passaggio da un settore dell'intrattenimento all'altro, dunque, è principalmente da imputarsi alla premura che una *software house* (o una casa editrice) deve, per forza di cose, imporre agli sviluppatori del suo prodotto, nel tentativo di cavalcare l'*hype* generata dal suo predecessore il più presto possibile. Tale meccanismo è più o meno lo stesso che contraddistingue l'infinita serie di *sequel* che caratterizza da sempre il panorama videoludico (e cinematografico), ovvero, quando un'idea rende, è prassi mettere in cantiere un seguito e sfruttare il *franchise* generato fino all'ultimo spicciolo. A questo punto, qualche vecchio nostalgico dell'età dell'oro informatica potrebbe obbiettare che non sempre è stato così. Ma la nostalgia, si sa, annebbia anche le menti più illuminate e distoglie dalla cruda realtà: il fenomeno delle trasposizioni da fumetto a videogioco era forse più diffuso una decina di anni fa che ora.

Nel 1982, Nintendo produce **Popeye**, un *coin-op* destinato a raggiungere uno straordinario successo (così come la discreta conversione per i sistemi casalinghi). Non era nulla di originale, ma aveva la musichetta del cartone ani-

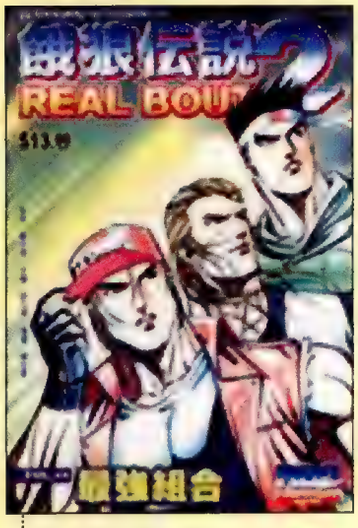
ALCUNE SPETTACOLARI TAVOLE TRATTE DAL FUMETTO DI RESIDENT EVIL.

L'INDUSTRIA VIDEOLUDICA È SEMPRE STATA AFFASCINATA DALLA FIGURA DEL SUPEREROE.

TANTO LA SCUOLA FUMETTISTICA FRANCESE QUANTO QUELLA AMERICANA HANNO OTTENUTO ALCUNE TRASPOSIZIONI VIDEOLUDICHE.

mato e gli stessi personaggi del fumetto e questo, ai *fan* di allora, bastava e avanzava. Nel 1985, Sega converte per *home computer* il *coin-op* **Buck Rogers**, una battaglia siderale frenetica, ma ludicamente mediocre. Nel 1985 Scott Adams realizza **Spiderman**, un noioso adventure che ha l'unico merito di aver dato vita ad una ventina di altri titoli, tutti dedicati alle gesta del simpatico ragnetto. Nel medesimo periodo uscirono altri videogiochi ispirati ad eroi Marvel, tra cui **Hulk** (disegnato da Johnny Romita, autore degli albi dedicati all'*Uomo Ragno*), **The Human Torch** e **Thing**. Nel 1986, Mastertronic realizza **Flash Gordon**, un titolo che non mancherà di allietare i fan della King Features. E ancora, **Judge Dredd**, **Howard the duck**, **Nemesis the Warlock**, **Snoopy**, **Smurfs** (i Puffi), l'industria videoludica di quegli anni aveva compreso il potenziale economico delle trasposizioni, un potenziale che oggi lo slogan di Nintendo nella pubblicità dedicata a **Pòkemon** sintetizza così: *""Because fans cannot live on comics alone!"*

IL *FRANCHISE* DI STREET FIGHTER RAPPRESENTA UN FORTE RICHIAMO ANCHE NEL MONDO DEL FUMETTO.



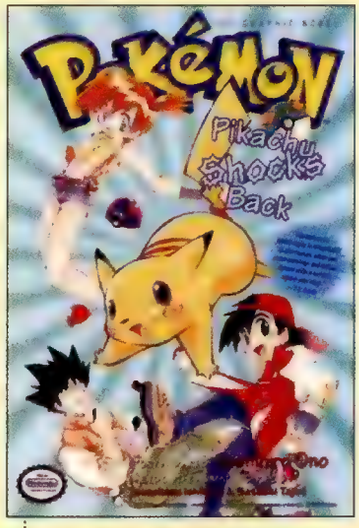
IL MANGA DI FATAL FURY VANTA UNO STILE GRAFICO MOLTO DINAMICO.

Nel corso degli ultimi 10 anni, il *videogame* è rapidamente salito verso i primi posti delle attività ludiche preferite dalla comunità giovanile, superando di buona misura il fumetto.

Gli alter ego digitali acquistano maggior visibilità, quelli su carta sempre meno. Si assiste ad un'inversione di tendenza: invece di convertire in digitale personaggi o serie cartacei, si convertono in cartacei personaggi o serie digitali.

Da questo punto di vista l'industria fumettistica si è dimostrata più sollecita di Hollywood. E' il caso, ad esempio, di *Resident Evil*, pubblicato in Italia da Magic Press. Questo prodotto, pur non godendo della terrorizzante atmosfera del *videogame* (l'interattività è difficilmente simulabile su carta) vanta un'invidiabile realizzazione grafica. Per essere un fumetto tratto da un videogioco, la qualità è sicuramente superiore a molti altri titoli, ma, come ha ammesso lo stesso sceneggiatore Ted Adams, i motivi che spingono la pubblicazione di tali iniziative non sono sicuramente quelli artistici: "il primo **Resident Evil** ha venduto più di tre milioni di copie in tutto il mondo ed è stato eletto come il più popolare gioco per PlayStation di tutti i tempi. I nostri amici rivenditori ci hanno chiesto di tentare qualcosa di nuovo. Qualcosa che li avrebbe aiutati ad ottenere nuovi clienti. Eccola. Là fuori esistono più di tre milioni di persone che hanno speso cinquanta dollari per il videogioco. Lasciamo che un po' di quei soldi entrino anche nei *comic stores*."

Leggendo la dichiarazione di Adams, qualcuno potrebbe obiettare che il gioco più popolare per Playstation di tutti i tempi non sia l'ottimo *survival game* ambientato a Raccoon City, bensì **Tomb Raider**. Ovviamente, esiste il fumetto dedicato alla bella archeologa e, cosa meno ovvia, è anche disegnato molto bene dal talentuoso Michael Turner. In Italia sono usciti due speciali dedicati all'incontro tra Lara e Witchblade (famosa super eroina dello studio Top Cow, con un bel po' di centimetri in comune con la Croft) ad opera di Marvel Italia. In America sta per prendere il via la serie regolare, pubblicizzata da una frase destinata a zittire i pochi illusi romantici convinti che **Tomb Raider** sia destinato ad



IL TERRIBILE POKÈMON IN TUTTA LA SUA FEROCIA (^_^).

un pubblico femminile: *"Hot Chick with Big Guns"*. Sorte non molto diversa tocca anche alle numerose *pin up* protagoniste del variegato mondo videoludico nipponico, non esente anch'esso da una buona dose di maschilismo (la patria degli *hentai*...).

Tra i numerosi manga giapponesi dedicati ai videogiochi, alcuni sono stati pubblicati in Italia dalla rivista *Game Over* (Star Comics), ormai chiusa. La prima serie ad essere presentata è stata *Street Fighter II V* di Yasushi Baba: disegni ben curati, ma la trama, ispirata all'omonima serie animata, lascia molto a desiderare. Il medesimo difetto contraddistingue anche il *manga* dedicato a **Fatal Fury**, realizzato da Yuji Hosoi, con cadute di

CINEMA E VIDEOGAMES

TRATTANDO LO SCONTRO TRA VIDEOGIOCHI ed eroi di carta, più volte è stata chiamata in causa l'industria cinematografica. Quest'ultima ha iniziato ad interessarsi al mondo videoludico fin dagli esordi, ma per trovare un film ispirato totalmente a un *videogame* bisogna aspettare fino al 1993 e l'uscita di *Double Dragon* di James Yukich, *B-movie* con ben poca dignità. Lo stesso anno uscì anche *Mario Bros*, un tantino più decente, e il successivo *Street Fighter*, anch'esso un *flop* nonostante (?) la presenza di Van Damme nei panni di Guile. Il primo film tratto da un videogioco ad avere successo (immeritato) fu *Mortal Kombat* di Paul Anderson, che riuscì a guadagnare ben settanta milioni di dollari. Da allora Hollywood si è mostrata molto più disponibile nei confronti del panorama videoludico: è ancora piuttosto recente l'uscita del discreto *Wing Commander* (il povero Mark Hamill, dopo essere stato bidonato da Lucas, è stato scaricato anche dalla saga che aveva impersonato sui nostri *monitor*) e in cantiere sono ai nastri di partenza *Duke Nukem: The Movie* e, per la gioia di tutti gli amici erotomani, *Tomb Raider*. Tutte le speranze di vedere un bel film ispirato a un *videogame* sono riposte in George Romero che, così si dice, sarebbe intenzionato a realizzare una pellicola dedicata, ovviamente, a **Resident Evil**.

SE LARA FOSSE COSÌ ANCHE NEL VIDEOGIOCO, IN POCHI SI STACCHEREBBERO DAL VIDEO...

stile forse ancora più accentuate. Un discorso a parte, invece, deve essere fatto per lo *yonkoma* dedicato a **Samurai Spirits**. *Yonkoma* significa letteralmente "quattro vignette", ed è una forma di striscia umoristica (verticale) molto in voga in Giappone. L'autore, Kazuhiro Shimamoto, dimostra una buona pratica con il genere, realizzando un prodotto gradevole, dedicato a chi non disdegna lo *humor* giapponese ed ha una discreta conoscenza dei personaggi del *videogame*. In questo caso, l'incontro tra fumetto e videogioco non è degenerato in una collisione, anzi, la commistione tra i due generi ha dato buoni frutti.

Il connubio tra il mondo videoludico e quello fumettistico può dare origine a collaborazioni anche molto interessanti.

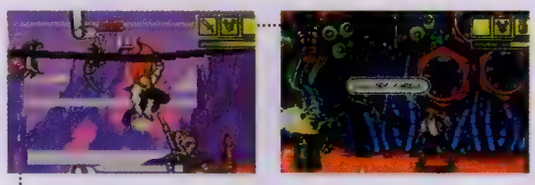
Quando pochi *pixel* rappresentavano un personaggio, il problema della grafica, più che artistico, era puramente tecnologico. Con l'evolversi dei sistemi casalinghi, l'aspetto decorativo dei *videogame* ha iniziato ad assumere un ruolo preponderante e, ben presto, l'industria videoludica ha sentito la necessità di ricorrere a professionisti dell'immagine. Da questo particolare tipo di collaborazione nacquero innumerevoli titoli, uno dei quali, fin dalla sua uscita (1994), attirò un certo interesse tra i *comics fan*: si trattava dell'avventura grafica **Beneath a Steel Sky** realizzata da Revolution Software, gli

IL FUMETTO PRESENTE NELLA CONFEZIONE DI BENEATH A STEEL SKY FUNGEVA DA INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA.

FUMETTI INTERATTIVI

OLTRE AD ESSERE DUE INDISCUSSI CAPOLAVORI, COSA hanno in comune **Zack McKracken and the Alien Mindbenders** e **Final Fantasy VII**? Il primo è un'avventura "punta e clicca" fine anni '80, il secondo, un decennio dopo, ha stravolto il concetto occidentale di RPG, eppure entrambi, per rappresentare i dialoghi tra i personaggi, fanno largo uso del fumetto (inteso come spazio della tavola ritagliato per i dialoghi). Il mondo dei videogiochi, sino all'avvento del CD, si è sempre servito delle "nuvole parlanti" per gestire le conversazioni tra i vari personaggi. Evoluzione naturale di questo utilizzo strumentale è il tentativo di presentare su schermo altri strumenti comunicativi tipici del fumetto. Uno dei primi esempi è **BC's Quest for Tires** (Sierra, 1983), tratto da una storica striscia umoristica americana. Protagonista del gioco era un simpatico uomo preistorico che, in sella ad una ruota (sua più recente invenzione) tentava di salvare la sua bella, rapita dal cattivo di turno. Ogni qualvolta si veniva disarcionati dalla ruota, il cavernicolo perdeva una vita e palesava il suo disappunto attraverso alcuni coloriti *baloon*. Nel 1987, Infocom, *software house* specializzata in *adventure*, decide di sperimentare un genere nuovo producendo per sistemi IBM, Apple e C64 una collana di prodotti riuniti sotto l'appellativo di *Infocomics*. Tali titoli avevano l'ambizione di rappresentare dei veri e propri libri a fumetti virtuali. Le storie erano inedite o riprendevano la trama delle avventure testuali Infocom più famose, come **Zork**, e non sfruttavano alcuna licenza. Data la peculiarità di questo genere di prodotti, l'interattività era ridotta al minimo: si assisteva ad ogni singola "pagina" ascoltando il sottofondo (abbastanza irritante) di accompagnamento e solo in determinati momenti era data la possibilità di incidere sullo svolgimento della storia. Particolarità abbastanza interessante era l'occasione, in momenti prefissati della trama, di poter seguire la medesima scena dal punto di vista dei diversi personaggi: caratteristica ripresa, con le dovute differenze, dall'atipico (e poco giocabile) **Psychic Detective** per PlayStation. All'epoca, il lato cosmetico della collana *Infocomics* era sicuramente degno di nota. La grafica era generalmente piuttosto grezza, ma presentava alcuni "effetti speciali" che, per i tempi, erano davvero fenomenali. Oltre ad essere animate piuttosto bene, le figure presenti su schermo potevano muoversi e ruotare in prospettiva e addirittura proiettare ombre realistiche grazie a spettacolari *routine* semivettoriali. Una regia piuttosto ispirata conferiva un taglio cinematografico al tutto grazie a *zoomate* e dissolvenze. Infocom produsse circa una dozzina di titoli, il primo dei quali fu **Lane Mastodon Vs. The Blubberman**, titolo demenziale che metteva alla berlina il mondo dei supereroi. Pur essendo

AL GIORNO D'OGGI È DAVVERO DIFFICILE RICONOSCERE LA SPETTACOLARITÀ CHE ALLORA CARATTERIZZAVA LA COLLANA INFOCOMICS...



COMIX ZONE RIUSCIVA PERFETTAMENTE A DARE LA SENSAZIONE DI ESSERE INTRAPPOLATI DENTRO UN FUMETTO.

molto originale, la collana *Infocomics* passò quasi inosservata, in particolar modo in Italia (la barriera linguistica...), anche perché l'interattività era pressoché nulla e un fumetto reale o un cartone animato offrivano sicuramente di meglio. Nel 1989, anche Tynesoft giocò la carta del fumetto interattivo, affidandosi però ad una licenza di tutto rispetto: *Superman*. Nuovamente il *concept* di gioco era quantomeno insolito: durante la presentazione, accompagnata dalla celeberrima musica del film, sullo schermo veniva mostrata la copertina di un fumetto dedicato al celebre supereroe. Grazie alla semplice pressione di un tasto appariva la prima pagina e la storia veniva seguita vignetta per vignetta: arrivati in fondo alla tavola, cominciava un sottogioco (una semplice variante di uno sparatutto, con l'implementazione di qualche "super-pugno"). Il premio per la risoluzione di tale gioco era una nuova pagina di fumetto e così via fino alla fine dell'albo, che si chiudeva con la cattura del solito Lex Luthor e i complimenti dell' "uomo d'acciaio". Ciò che rovinò terribilmente questo *videogame* fu la realizzazione tecnica: le schermate statiche erano buone, ma i sottogiochi erano piuttosto penosi e ripetitivi. Il maggiore difetto di **Superman** fu l'impossibilità di giocare ad un "vero" *videogame* e nello stesso tempo respirare l'atmosfera un po' straniante che accompagna la lettura di un *comic*. Tale compromesso fu quasi raggiunto in **Comix Zone**, sviluppato da Sega per Genesis. Il gioco non sfruttava alcuna licenza ma, finalmente, poteva davvero fregiarsi dell'appellativo di *interactive comic book*. La trama (ben poco originale) vedeva Sketch Turner, giovane disegnatore di fumetti, finire all'interno di una sua creazione. Per poter salvare il mondo dai piani di distruzione di Mortis (un *supervillain* frutto della sua stessa matita), Sketch doveva riuscire a raggiungere la fine dell'albo e uscirne. Il protagonista, avanzando letteralmente di vignetta in vignetta, combatteva come in un normale picchiaduro contro numerosi e agguerriti avversari. L'atmosfera da *comic* era resa splendidamente: il gioco era suddiviso in episodi e ogni nuova scena veniva introdotta da una didascalia, mentre lo spazio bianco tra una vignetta e l'altra era chiaramente visibile, accrescendo la sensazione di essere effettivamente imprigionati dentro un fumetto. Come picchiaduro, probabilmente non rappresentava il migliore in circolazione, ma erano presenti una buona quantità di mosse e combinazioni. Il gioco stesso invitava ad usare uno stile di combattimento vario mediante i *baloon* dei nemici che, irritati dall'abuso del medesimo stile di attacco, schernivano il giocatore con frasi tipo: *"I've seen that before"* o *"Do something original"*!

BC'S QUEST AVEVA UNO STILE GRAFICO MOLTO PULITO.

OSTIA LIDO
ROMA
Via delle Canarie, 19
✆ 06/56339373
FAX 06/56341133
e-mail: dreamuno@tiscalinet.it

DREAMLAND

RIMINI
Via Sigismondo, 36
✆ 0541/786496
FAX 0541/786621
e-mail: dreamland@libero.it

IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA
DREAMCAST JAP
MARCHIATO L. 399.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA

DREAMCAST JAP

Air Force Delta	L. 129000
Berserk	L. 139000
Bio Hazard 2 Value Plus	L. 139000
Black Matrix	L. 149000
Blue Stinger	L. 99000
Buggy Heat	L. 125000
Climax Landers	L. 129000
Chu Chu Rocket	L. 119000
Cool Boarders	L. 129000
D2	L. 139000
Dinamite Deka II	L. 119000
Death Crimson 2	L. 129000
Espion Agents	L. 129000
F1 World Grand Prix	L. 129000
Giga Wings	L. 129000
Get Bass+Fishing Contr.	L. 229000
Giant Gram	L. 129000
Gundam Side Story 0079	L. 149000
House of Dead II+Gun	L. 229000
July	L. 99000
Jo Jo's Adventure	L. 129000
King of Fighter 99	L. 129000
Marionette Hundler	L. 119000
Makken X	L. 149000
Monaco GP II	L. 85000
Nadesico The Mission	L. 149000
New Japan Prowrestling	L. 119000
Panzer Front	L. 149000
Rainbow Cotton	L. 139000
Ready 2 Rumble	L. 139000
Red Line Racer	L. 115000
Revive	L. 139000
Sega Rally II	L. 99000
Shenmue	L. 139000
Shuto ko Battle	L. 129000
Sonic Adventure	L. 80000
S. Speed Racing	L. 99000
Soul Calibur	L. 135000
Space Griffon	L. 129000
Speed Devils	L. 129000
Star Gladiator 2	L. 139000
Street Fighter 3 Double Impact	L. 139000
Street Fighter Zero III	L. 129000
Turb	L. 80000
Virtua Fighter 3	L. 80000
Virtual On	L. 139000
Virtual Striker 2	L. 139000
Zombie Revenge	L. 129000

DREAMCAST PAL

Aerowings	L. 119000
Blue Stinger	L. 119000
Buggy Heat	L. 119000
Dinamite Cop	L. 110000
Formula 1	L. 110000
Fighting Force II	L. 119000
House of Dead II+Gun	L. 169000
Hydro Thunder	L. 119000
Incoming	L. 110000
Millennium Soldier	L. 119000
Mortal Kombat Gold	L. 119000
Marvel vs Capcom	L. 119000
NBA Showtime	L. 119000
Power Stone	L. 119000
Psychic Force	L. 119000
Ready 2 Rumble	L. 119000
Red Dog	L. 110000
Sega Rally II	L. 110000
Soul Calibur	L. 110000
Sonic	L. 110000
Snow Surfer	L. 110000
Soul Fighter	L. 119000
Shout Park	L. 119000
Shadow Man	L. 119000
Street Fighter Zero 3	L. 119000
Tokyo Higwai Challenge	L. 119000
Trick Style	L. 119000
Virtua Fighter 3	L. 110000
Word Wide Soccer 2000	L. 000000

N. 64 PAL

All Stars Tennis	L. 119000
Bust-a-Move 2	L. 99000
Banjo Kazooie	L. 119000
Bass Hunter	L. 109000
Castelvania	L. 115000
Carmageddon	L. 129000
Diddy Kong Racing	L. 135000
Duke Nukem Zero Hour	L. 125000
Donkey Kong 64	L. 139000
Fighter Destiny	L. 49000
Fifa 99	L. 129000
Flying Dragon	L. 99000
Fighting Force	L. 119000
F1 World Grand Prix	L. 89000
Goemon	L. 139000
Goemon 2	L. 119000
Gex 3	L. 119000
Golden Eye	L. 89000
Gauntlet Legends	L. 129000
Hybrid Heaven	L. 125000
International S.S. Soccer 64	L. 109000
I.S.S. Soccer 98	L. 129000
Killer Instinct	L. 129000
Lego Racer	L. 129000
Lylat Wars	L. 89000
Lamborghini	L. 129000
Mission Impossible	L. 89000
Mario Kart	L. 89000
Mortal Kombat 4	L. 139000
Micro Machines 64	L. 109000
Mishiefs Makers	L. 129000
Mario Party	L. 139000
Mario Golf	L. 139000
Monaco GP 2	L. 119000
Mortal Kombat Sub Zero	L. 139000
Monster Truck	L. 109000
NBA Live 99	L. 129000
NBA Pro 98	L. 149000
Nagano	L. 129000
Pilotwings	L. 129000
Quake II	L. 119000
Rayman 2	L. 129000
Rat's Attack	L. 119000
Ready 2 Rumble	L. 149000
Resident Evil 2	L. 129000
San Francisco Rush	L. 149000
Shout Park	L. 119000
Shadow Man	L. 129200
Shadow Gate	L. 119000
Star Wars Episodio I	L. 119000
Toy Story 2	L. 149000
Top Gear Rally	L. 99000
Turok 2	L. 119000
Turok Rage Wars	L. 119000
V-Rally	L. 85000
WCW	L. 129000
World Cup	L. 139000
Wawe Race	L. 89000
World Driver Championship	L. 129000
Wipeout 64	L. 69000
Yoshi's	L. 119000
Zelda	L. 139000
40 Winks	L. 119000

MODELLINI

Gundam (perfect grade) 1/60	L. 360000
Zaku II (p. grade) 1/60 (red-green)	L. 360000
Evangelion (perfect grade) 1/60	L. 360000
Mazinger Z Steel Model	L. 250000
Mazinger Z Black Steel Model	L. 260000
Great Mazinger Steel Model	L. 220000
Great Mazinger Black Steel Model	L. 275000
Combattler V	L. 420000
Geeg Robot Takara	L. 200000
Raideen Stell Model	L. 190000
Gundam Steel Model	L. 190000

Goldrake Steel Model!!!

SERIE COMPLETA EVANGELIO (HG 1/100)

... e tanto altro ancora!

DISPONIBILI GIOCHI SAT
FINAL FIGHT REVENGE
L. 139.000

TITOLI NEO GEO CD
A L. 80.000

WONDER SWAN L. 139000

CONSOLE DA COLLEZIONE
SATURN+ M. PEG L. 299.000
NEO GEO CARTUCCE
L. 1.250.000
P.C. ENGINE CORE GRAFX 2
+ GAME L. 430.000

NEO GEO POCKET COLOR L. 199.000

Bass Fishing	L. 79000
Baseball Star	L. 75000
Big Tournament Golf	L. 89000
Cherry Master	L. 110000
Cool Boarders	L. 79000
Crush Roller Pocket	L. 75000
Dive Alert 2 cartucce	L. 150000
Fatal Fury (First Conctat)	L. 85000
King of Fighter R2	L. 95000
Metal Slug First – Mission	L. 85000
Neo Geo Cup 98 Plus	L. 75000
Pacman	L. 85000
Pocket Tennis	L. 69000
Puyo Pop	L. 89000
Puzzle Bobble Mini	L. 65000
Snk vs Capcom	L. 89000

GB COLOR L. 169.000

A Bugs Life	L. 75000
Barbie	L. 75000
Black Bass	L. 69000
Bust – A Move 4	L. 85000
Bugs Bunny	L. 75000
Caesar Palace II	L. 75000
Carmageddon	L. 75000
Disney Beauty	L. 79000
Duke Nukem	L. 75000
Frogger	L. 79000
F1 World Gran Prix	L. 69000
Gex	L. 69000
Golden Goal	L. 79000
GTA	L. 75000
Harvest Moon	L. 75000
Holy Magic Century	L. 59000
Hormiga Z	L. 85000
Int. S. S. Soccer 99	L. 69000
Mario Golf	L. 85000
Mortal Kombat 4	L. 59000
Pacman	L. 79000
Pitfall	L. 75000
Power Quest	L. 75000
Prince of Persia	L. 69000
Puffi	L. 49000
Quest For Camelot	L. 85000
720° Skateboard	L. 59000
S. Mario Bross de Luxe	L. 75000
Shadow Gate	L. 69000
Spy vs Spy	L. 49000
Tarzan	L. 69000
Titti e Silvestro	L. 69000
Top Gear Rally	L. 59000
Tom e Jerry	L. 75000
Turok 2	L. 59000
V – Rally	L. 69000
Zelda	L. 75000
Wario Land II	L. 75000

PLAYSTATION JAP - USA

Bass Landing USA+Contr.	L. 189000
Bokan Desuyo	L. 169000
Bust A Move 2 (Dance)	L. 169000
Capcom Generation V	L. 89000
Chocobo Dungeon II	L. 149000
Cyber Org	L. 139000
Crisis City	L. 119000
Dead or Alive USA - JAP	L. 109000
Dragon Ball Z Legend	L. 89000
Dragon Ball Final Bout	L. 89000
Dragon Ball Battle 22	L. 89000
Dragon Valor	L. 139000
Dr. Slump	L. 129000
Final Fantasy VII	L. 79000
Final Fantasy VIII USA	L. 169000
Front Mission III	L. 169000
Front Mission Alternative	L. 89000
Final Fantasy Antology USA	L. 159000
Fighting Eyes	L. 89000
Ganbare Goemon 2	L. 149000
Ghost in the Shell	L. 79000
Grandia USA	L. 139000
Gran Turismo 2	L. 149000
Guardian's Crusade USA	L. 89000
Guyferd	L. 109000
Gundam Perfect one Year War	L. 69000
Gundam G generation Zero	L. 169000
Gun Barl	L. 129000
J. League Perfect Striker 99	L. 139000
Jade Cocoon USA	L. 139000
Jo Jo's Bizzare Adventure	L. 139000
King of Fighter 97	L. 129000
King of Fighter Kio	L. 99000
Legacy of Kain: Soul River USA	L. 99000
Lunar Silver Star Story USA LTD	L. 175000
Lupin the 3rd	L. 99000
Marvel S. Heroes vs Street Fighters Ex Edition	L. 139000
Metal Gear Solid Integral	L. 129000
Metal Gear Solid vr Miss. USA	L. 119000
Metal Slug	L. 129000
Monkey Hero USA	L. 89000
Over Blood 2	L. 69000
Parasite Eve 2	L. 149000
Pocket Fighters	L. 79000
Real Robot Battle	L. 179000
Real Bout Special	L. 129000
Resident Evil 3 USA	L. 139000
Rival School 2	L. 129000
Rockman Dash	L. 59000
Sailor Moon	L. 179000
Samurai Spirit New Version	L. 139000
Side Pocket 3	L. 99000
Silhouette Mirage	L. 89000
Suikoden II USA	L. 129000
Super Robot Wars F Final	L. 169000
Super Robot Vars F	L. 149000
Star Ocean USA	L. 129000
Street Fighter Zero 3	L. 139000
Street Fighters Ex 2 Plus	L. 139000
Super Robot Taisen Alpha	L. 149000
Tales of Destiny JAP	L. 99000
The Last Blade	L. 129000
The Legend of Dragon	L. 139000
Thousand Arms USA	L. 139000
Tales of Fantasia	L. 119000
Tokimeki Memorial Vol. 3	L. 149000
Thunderforce V	L. 99000
Time Bokan	L. 89000

DISPONIBILI GIOCHI HENTAI
PER PC COMPLETAMENTE
IN ITALIANO
VIPER N. 1 L. 59.000
ASSO DI SPADE L. 59.000

stessi sviluppatori dei due **Broken Sword**. I personaggi e i fondali di tale *videogame* vennero realizzati su carta da Dave Gibbons, valido *penciler* di grande esperienza (ha curato le matite di moltissimi albi supereroistici, tra cui *Superman* e *Lanterna Verde*), i cui più rinomati capolavori sono *Watchmen* (in coppia con Moore) e la saga di *Marta Washington* sceneggiata da Frank Miller, uno dei più grandi autori completi americani. I disegni, realizzati su tavole di grande formato (all'incirca le stesse usate per la realizzazione di un fumetto), vennero digitalizzati, riadattati alla risoluzione dei PC di allora (320*200 *pixel* a 256 colori) e di Amiga (320*256 *pixel* a 32 colori), e infine ritoccati da Les Pace, autore, fra l'altro, delle animazioni del film *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* per Disney. Il risultato fu un'eccellente avventura di stampo piuttosto classico (anche se l'atmosfera *cyberpunk* contribuiva non poco a renderla intrigante) caratterizzata da un allestimento grafico solido e peculiare.

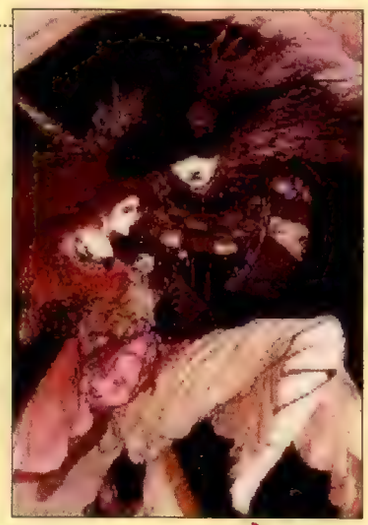
Con il trionfo del 3D, il codice assunse il predominio sul tavolo da disegno, ma i fumettisti non vennero messi da parte. Tuttora sono chiamati ad assolvere un compito nel quale si erano già impegnati per la creazione di serie animate: il *character designer* (e, in Giappone, anche il *mecha designer*, ovvero il disegnatore specializzato nella realizzazione di fantascientifici apparati meccanici come i *mech*, appunto). I due **Tobal** di Square, sono entrambi frutto della collaborazione

LA SERIE DI FINAL FANTASY SAREBBE STATA LA STESSA SENZA L'*ARTWORK* DI AMANO? (A DEISTRA)
IL SIGNORE DEI SOGNI SECONDO AMANO APPARE ANCORA PIÙ MALINCONICO (SOPRA)

con Akira Toriyama. La caratterizzazione dei personaggi di questa serie forse non è uno dei lavori migliori svolti dall'autore di *Dr. Slump* e *Arale*, che probabilmente ha lasciato fare il lavoro al suo Bird Studio (un po' come accadde per buona parte degli ultimi volumi di *Dragon Ball*), comprendente disegnatori molto abili, ma non dal tratto accattivante come quello del "maestro".

Altro grande artista nipponico è Yoshitaka Amano, il cui particolare stile ha contraddistinto la saga di **Final Fantasy** sino al sesto episodio. Nel corso della sua carriera Amano si è occupato di tutto, dai *manga* ai videogiochi, passando per l'animazione e la pittura. Recentissima è la sua collaborazione con uno dei più grandi sceneggiatori del fumetto americano: Neil Gaiman. Gaiman è l'autore di *The Sandman* (Vertigo) la risposta definitiva a chiunque abbia mai pensato che la definizione di "fumetto popolare d'autore" fosse un ossimoro. In occasione del decimo anniversario della serie, i due hanno realizzato *Sandman: The Dream Hunters*, una *graphic novel* dedicata al Signore dei Sogni ed ambientata nell'antico Giappone. Amano ha dipinto ogni singola tavola come fosse un quadro e il lavoro finale è disponibile in America dal 30 ottobre scorso. Amano ha anche accettato di proseguire la cooperazione con la casa editrice americana realizzando *Hero*, una nuova serie *fantasy*. Per celebrare tale collaborazione, la casa editrice DC (di cui fa parte la linea Vertigo), l'autorevole mensile dedicato ai *comics* Wizard Magazine e Squaresoft, hanno deciso di sponsorizzare una mostra dedicata all'arte di Amano. L'evento si è tenuto per quasi tutto il mese di ottobre ed è stato all'insegna della più completa fusione di vari generi quali lo stile dell'autore nipponico nei videogiochi e nei fumetti, i *comics book* americani *mature oriented* e le produzioni animate.

New York è la capitale mondiale della cultura e continua a palesarlo con manifestazioni come queste, che sembrano appositamente organizzate allo scopo di dimostrare che il dibattito aperto sulla possibilità di elevare il *videogame* (e il fumetto) allo stato di arte possa essere già stato superato dai fatti.



IL PARTICOLARE STILE DI YOSHITAKA AMANO È RICONOSCIBILISSIMO ANCHE IN *VAMPIRE HUNTER D.*

A parte rare eccezioni, è sempre più difficile imbattersi in un *videogame* sviluppato da un *team* italiano. I costi di produzione sono enormi e paiono destinati ad aumentare ancora: non a caso Tomoyuki Takechi - presidente Square - durante l'anteprima della nuova console Sony del 2 marzo scorso, aveva dichiarato che "non più di cinque *software house* sono attualmente in grado di sfruttare a dovere le potenzialità di Playstation2".

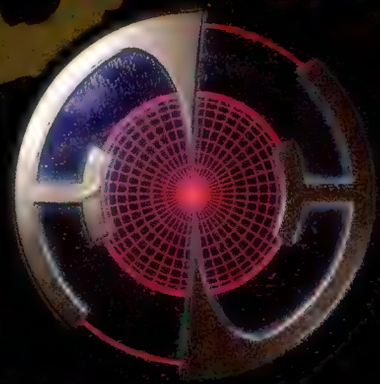
Quando i sistemi ad 8 e 16-bit spadroneggiavano nelle case di tutto il mondo (e Commodore era sovrana di mezza Europa) alcuni gruppi di programmatori italiani iniziarono a lanciarsi nel mercato videoludico.

Tre case confezionarono prodotti dedicati al mondo del fumetto: Simulmondo, Genias e Idea. Quest'ultima aveva acquisito una discreta fama grazie a **F1 GP Circuits**, un *racing game* molto *arcade* caratterizzato da una grafica piuttosto spartana, ma dalla buona giocabilità. Qualità non comune per i tempi, le auto avversarie non si muovevano secondo *pattern* prestabiliti, ma cercavano di ostacolare i sorpassi, rendendo l'esperienza molto più accattivante. All'inizio degli anni '90, Idea strinse un accordo con la casa editrice Macchia Nera e pubblicò **Lupo Alberto**. Tale titolo era un *platform* di stampo classico, sicuramente più interessante giocato in coppia (si poteva scegliere tra Alberto o Marta, la sua pennuta fidanzata). Il gioco non era un capola-

AVVISO AI RIVENDITORI:

Se siete alla ricerca di un distributore che abbia un vastissimo assortimento di articoli e la disponibilità immediata delle ultime novità per PC, Psx, N64, Gameboy Color e Dreamcast...

...beh allora l'avete appena trovato.



FUN FACTORY

Lasciatevi servire.

Novità PAL - JAP - USA

PC CD

Faraon
Fifa 2000
Tomb Raider 4
The Nomad Soul
Sega Rally 2
Indiana Jones e la Macchina Infernale

N64

Super Smash Bros
Donkey Kong 64
Winback
Mario Golf
Rayman 2
Jet Force Gemini

GAME BOY COLOR

Resident Evil
Tarzan
Mario Golf
Looney Toons
Tom & Jerry
Pokemon Red & Blue

Dreamcast

Virtua Striker 2000
Zombie Revenge
Virtua On 2
Resident Evil:Codename Veronica
Street Fighter WJ Impact
Star Gladiators 2

PlayStation

Gran Turismo 2
Dino Crisis
Crash Team Racing
Fifa 2000
Final Fantasy VIII
Tomb Raider 4

INOLTRE MEGA OFFERTE SU ACTION FIGURES

Vastissima disponibilità di accessoristica compatibile ed originale per Playstation, Dreamcast, Nintendo64, Gameboy Color A PREZZI IMBATTIBILI!!!

Per tutti gli articoli non elencati, Telefonare!!!

FUN FACTORY s.r.l.
Via Fieravecchia, 35 - 84122 SALERNO
Tel. 089/2571602 - Fax. 089/2571601

Le immagini, i marchi e i logo sono registrati ed appartengono ai rispettivi proprietari.

voro, ma restava comunque piuttosto divertente e i personaggi conservavano la stessa aria stralunata delle controparti cartacee realizzate da Silver. La collaborazione proseguì con **Sturmtruppen** (sparatutto dotato di una certa componente strategica, che però non si rivelò un enorme successo), tratto dal celeberrimo fumetto del compianto Bonvi.

Se Idea scelse per le sue trasposizioni digitali delle strisce comiche storiche e riconoscibili, Genias puntò sulla novità, realizzando un gioco dedicato all'allora quasi esordiente *Nathan Never* (il primo numero era uscito l'anno precedente, nel giugno del '91). Prima di allora Genias aveva sviluppato **Catalypse** per C64, un ottimo *shoot'em up* che, pur difettando in originalità, rappresentò una sorta di canto del cigno del famoso sistema casalingo. La casa bolognese aveva prodotto anche **Over the Net**, un buon simulatore di *beach volley* (per Amiga e C64).

Nathan Never, dal punto di vista tecnico, era un titolo curatissimo: la grafica si presentava nitida e colorata e lo *scrolling* era impreziosito da un fastoso uso della parallasse, applicato anche al terreno. I programmatori tentarono di rendere il gioco il più originale possibile, ma realizzarono un ibrido tra *platform* e *adventure* un po' insipido. In compenso, l'albo allegato alla confezione era una vera chicca per collezionisti, con la copertina e un poster realizzati da Claudio Castellini (virtuoso della matita, passato ora in America a disegnare per Marvel) e contenente un'originale storia che mostrava Sigmund, balbuziente genio del computer, in una veste piuttosto insolita, disegnata da De Angelis (attuale copertinista di *Nathan Never*).

Agli eroi Bonelli si interessò anche Simulmondo, in una maniera, però, più atipica. Nel 1993, infatti, esordì in edicola *Simulmondo Adventures*, una collana di fumetti interattivi dedicata in un primo momento a *Dylan Dog*, *Tex* e *Diabolik* (quest'ultimo della casa editrice Astorina) e, in seguito, anche a *L'Uomo Ragno*. A questo proposito, **SPC** ha rivolto alcune domande a Francesco Carlà, *deus ex machina* di Simulmondo, nonché scrittore, giornalista e imprenditore:

FRANCESCO CARLÀ, PRESIDENTE SIMULMONDO, È ANCHE DOCENTE DI MODELLI, TECNICHE E MERCATI DEI LINGUAGGI ALL'UNIVERSITÀ LA SAPIENZA DI ROMA (SULLO SFONDO, SOCCER CHAMP).

SUPER PLAYSTATION CONSOLE: La prego di descrivere l'esperienza di quegli anni.
FRANCESCO CARLA': Simulmondo nasce nella mia testa nel 1982, quando mi rendo definitivamente conto che i videogiochi sono il prototipo realizzato dell'interattività: una nuova forma di comunicazione che è in grado di aumentare l'immedesimazione e la relazione con le immagini dietro il video. Come avrei poi sintetizzato nel mio libro sulla storia dei *videogame* (*Space Invaders*, Castelvecchi): i videogiochi rompono il vetro del televisore e ti ci ficcano dentro. Dal 1979 scrivevo di videogiochi su riviste e giornali in Italia e all'estero e avevo voglia di passare all'azione. Così, ho fondato la prima casa italiana di videogiochi nel 1987. Appunto Simulmondo.

SPC: Simulmondo, in quel periodo, si era fatta un nome grazie a numerose simulazioni sportive, anche molto innovative (alludo a I play 3d Soccer). Quali furono i motivi di un così brusco cambiamento di genere?
FC: Con *games* come **I Play 3d Soccer** (il primo simulatore di calcio davvero simulatore, la prima realtà virtuale di calcio del mondo, premiata in Inghilterra e in Germania e stravenduta in tutto il mondo...) e ancora prima come **F1 Manager**, ero riuscito a far passare le mie idee di come dovevano essere i *videogame*: simulatori efficaci e divertenti della realtà. Stavo cercando però un mondo non reale, ma altrettanto credibile da simulare: così mi vennero in mente i fumetti e il loro mondo. In particolare i miei favoriti: Bonelli con *Tex* e *Dylan Dog* in cima, *Diabolik* e i Marvel, *Uomo Ragno* su tutti.

SPC: Accanto ad eroi conosciuti ne esordì anche uno vostro: Simulman. Cosa vi spinse a creare un nuovo personaggio dei comics virtuale?
FC: *Simulman* era la mia idea dell'agente segreto del simulmondo, un poliziotto con una vita reale e una virtuale. Nato nel 1989, *Simulman* ha anticipato tutte le produzioni del genere successive, tipo *Il Tagliaerbe*.

I DUE EROI BONELLI PIÙ FAMOSI: DYLAN DOG E NATHAN NEVER (NEL RIQUADRO).

SPC: La casa editrice Bonelli è la più importante realtà editoriale del mondo del fumetto italiano: fu una collaborazione proficua?
FC: Un'ottima collaborazione: abbiamo realizzato quasi 100 titoli sui fumetti, in cima a tutti **Dylan Dog** con 19 titoli. Abbiamo venduto moltissimo. Per tre anni è stato un vero *boom*, che ha cambiato la storia dell'edicola italiana. In seguito abbiamo fatto con Fabbri Editore **Time Runners**, opera in 30 *videogame* venduta in tutto il mondo, e moltissime altre cose in Italia e all'estero: **Millemiglia**, per esempio, fu licenziato a Sega per il Giappone.

SPC: In base alla sua esperienza, i comic spin-off hanno una buona presa sul pubblico?
FC: Non più. I diritti adesso costano troppo e quindi non rimangono i *budget* per grandi *games*. In più, ormai i *games cult* e i loro personaggi sono molto più famosi dei fumetti. Vedi Lara Croft.

SPC: L'idea di fumetti per il computer è stata abbandonata per sempre?
FC: Sì, credo proprio di sì.

SPC: Quali sono i vostri progetti futuri? Vi interessa il mercato delle console?
FC: Adesso stiamo facendo molti *games on line*: **Bar Sport** (un *game* che dura sei mesi per gli appassionati di calcio), **FantaImprenditore** (per gli appassionati di *business* e finanza) **Fantanews** (si simula di dirigere un giornale) e altri simulatori finanziari sono in cantiere. Sono da tre anni un pioniere della finanza via Internet, quello che chiamo il mio *adult-game*.

Il problema dei costi troppo elevati, sollevato anche da Carlà, non ha invece colpito il mondo del fumetto, intrattenimento "povero" per eccellenza (un foglio, una matita e tanta fantasia). L'editoria italiana ha dimostrato, infatti, grande interesse nei riguardi delle produzioni videoludiche. Attualmente, sulle pagine di *Lazarus Ledd* (Star Comics) è in corso una mini serie ispirata alla realtà dei *videogame*. Lo sceneggiatore Ade Capone, per sottolineare la commistione tra i due generi, ha deciso di suddividere la storia in quattro numeri chiamandoli "livelli". L'universo dei videogiochi ha affascinato anche Leo Ortolani, autore del *cult comic Ratman*, un bimestrale (Marvel Italia) dalla comicità demenziale e prorompente, imperdibile per tutte le persone che sono cresciute leggendo le gesta dei supereroi. In questi giorni dovrebbe uscire il quindicesimo numero, contenete una versione "riveduta e corretta" di **Tomb Raider**...

tutte le console
(anche portatili)
disponibili in ogni
versione (japan -
usa - euro)

da noi trovi tutte le ultime uscite americane e
i nuovi titoli giapponesi che compaiono
settimanalmente e in anteprima
sull'esclusiva rivista
nippon FAMITSU
WEEKLY

Via Pascoli, 35/1N - 37010 AFFI (VR)
CENTRO COMMERCIALE AFFI 1 (1° piano)
Telefono 045 6261288 - Fax 045 6267628

HADOU-KEN
VIDEO GAMES
THE IMPORTS SPECIALISTS

VEGA ARCADE BOARD CENTER

VENDITA PER CORRISPONDENZA

WonderSwan · BANDAI · Dreamcast · PlayStation · NINTENDO 64 · NEO GEO · VEGA ARCADE BOARD · NEOGEO POCKET COLOR · SEGA SATURN · DVD VIDEO · PC Engine

DVD IMPORT POINT - ACTION FIGURE SHOP

inoltre disponibili su ordinazione con prova in negozio le
console giapponesi e americane più rare!!!

ZETA 2 s.n.c. (VR) - 045 6450064

FAI COME I FRATELLI KRATTER, CAMPIONI DI SNOWBOARD DELLO "SLIDER TEAM YAMAHA": VOLA DAL CONCESSIONARIO YAMAHA PER VEDERE IL NUOVO SLIDER. PER TE C'E' UN'OCCASIONE STRAGIUSTA: QUESTI SUPERACCESSORI ORIGINALI COMPRESI NEL PREZZO SE ACQUISTI SLIDER ENTRO IL 31 GENNAIO 2000.

1. CUPOLINO
2. FINALI MANUBRIO IN ERGAL ANODIZZATO
3. PROTEZIONI LATERALI "CARBON LOOK"
4. "SCHELETRO SCUDO PARAGINOCCHIA"
5. COPRISELLA BICOLORE
6. KIT BULLONERIA IN ERGAL ANODIZZATO

YAMAHA SLIDER E' MAIN SPONSOR B-SIDE PLANET

3 YEARS euro service 3 anni di garanzia e di [illegible] Chiedi ai Concessionari le condizioni. Gli indirizzi sono sulle Pagine Gialle PAGINE GIALLE Yamaha sceglie lubrificanti Shell ADVANCE MOTORCYCLE OILS

YAMAHA

DAI CONCESSIONARI YAMAHA
E' ARRRIVATO

SLIDER

CON 6 SUPERACCESSORI
COMPRESI NEL PREZZO.

MEGLIO VOLARE.

SLIDER
FREESTYLE ATTITUDE

ROADSTERS

Anche Titus si avventura nel mondo delle corse automobilistiche con **Roadsters**, gioco in cui avrete la possibilità di guidare costose auto sportive attraverso suggestivi paesaggi... ma sarà poi così bello?

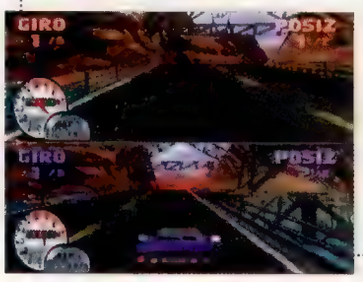
Versione:	Europea
Casa:	Titus
Sviluppatore:	Smart Dog
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Corsa

I FONDALI, PERALTRO NON PARTICOLARMENTE RICCHI DI DETTAGLI, RISENTONO DI QUALCHE PROBLEMA DI *POP-UP*.

SEGUENDO UNA TRADIZIONE ORMAI consolidata nel tempo, anche Titus ha voluto utilizzare in **Roadsters**, ultima produzione del team Smart Dog, i marchi e i diritti di alcune famose case automobilistiche. Ecco quindi che, oltre a case dai nomi fantasiosi che propongono macchine chiaramente ispirate a modelli realmente esistenti, il giocatore ha la possibilità di salire su fiammanti vetture di Alfa Romeo, Fiat, Lotus oppure Renault. Buona parte di questi bolidi sono utilizzabili sin dai primi istanti di gioco, mentre altri possono essere conquistati solo ottenendo particolari risultati, quali la conquista del titolo di campione oppure stabilendo un tempo record nella prova cronometrata. La modalità di gioco principale, denominata *Roadster Trophy* e suddivisa in tre diverse categorie, è quanto di più classico sia possibile immaginare dato che, una volta scelto il pilota, la vettura e apportate (con i pochi spiccioli rimasti) eventuali modifiche e migliorie tecniche, si comincia a gareggiare in un campionato in cui bisogna raggranellare sia i punti necessari per vincere che i soldi indispensabili per il passaggio alla categoria successiva; una volta resa disponibile una nuova lega, tutte le piste scoperte (e le macchine, dotate di maggiore potenza), potranno essere utilizzate anche nelle altre modalità di gioco, ovvero la già citata prova cronometrata, la gara rapida e la sfida contro un amico. Opzioni quindi abbastanza classiche per un titolo che anche a livello strutturale non si distacca più di tanto dalla maggior parte delle produzioni del genere; il sistema di controllo è abbastanza intuitivo ed è facile riuscire a mantenere le vetture sull'asfalto, malgrado la tendenza a finire sempre in sovrasterzo in corrispondenza delle curve più secche. Ciò nonostante, **Rooadsters** non è un titolo semplice da portare a termine; le vetture controllate dalla CPU infatti garantiscono una notevole sfida e per riuscire a batterle, così come per stabilire un record nella prova cronometrata, sono necessarie notevoli capacità di guida e un periodo di allenamento per apprendere al meglio le caratteristiche delle vetture. L'elemento meno convincente di **Roadsters** è quindi la realizzane tecnica, che risente di una leggera perdita di fluidità quando su schermo sono presenti troppe vetture e, in generale, è caratterizzata da un fastidioso effetto di *pop-up* visibile soprattutto negli *stage* in cui sono presenti sul fondale costruzioni di dimensioni imponenti. Poco o nulla da segnalare invece sull'accompagnamento sonoro, senza infamia e senza lode sia negli effetti che nelle varie musiche. **Roadsters** appartiene, in definitiva, a quell'ampia categoria di titoli senza i tocchi di classe e la varietà necessarie a fagli compiere il salto di qualità e che, proprio per questo motivo, possono essere considerati solamente discreti.

Marco Ravetto

LO *SPLIT SCREEN* È DISPONIBILE SIA IN VERTICALE CHE IN ORIZZONTALE; INUTILE DIRE CHE QUEST'ULTIMA MODALITÀ È CERTAMENTE LA PIÙ COMODA.



VOTO **73%**

GAME EVOLUTION

VIDEOGIOCHI - ANIMAZIONE - OGGETTISTICA

Viale Papa Giovanni XXIII n° 7 Jesi (AN)
Tel. 0731/214670 - Fax 0731/222442

PLAYSTATION

- COOL BOARDERS 4
- GTA 2
- FIFA 2000
- TEST DRIVE 6
- TOMB RAIDER 4
- EARTHWORM JIM 3D
- GRAN TURISMO 2
- FIGHTING FORCE 2
- PERFECT STRIKER '99
- DRAGON VALOR
- VALKYRIE PROFILE
- DRAGON QUEST 7
- PARASITE EVE 2

Dreamcast

PlayStation

NINTENDO64

SEGA SATURN

GAME BOY COLOR

NEOGEO POCKET

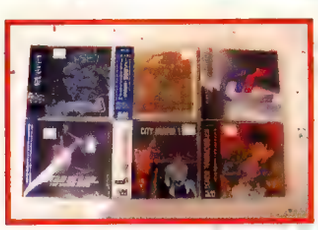
PC

DREAMCAST

- SPEED DEVILS
- MAKEN X
- ZOMBIE REVENGE
- VIRTUA STRIKER 2000.1
- VIRTUAL ON 2
- SREET FIGHTER 3
- STAR GLADIATOR 2
- METROPOLIS
- BERSERK
- D2

Disponibile per Nintendo 64: 64 DD (disk drive)

Inoltre abbiamo:



CD MUSICALI

PORTATILI

ACTION FIGURES

GADGETS VARI

PC ENGINE GT

Modellini originali Bandai

Arrivi settimanali da: JAP - USA - EURO

Disponibili e su richiesta giochi HENTAI per PC

REVIEW

NO FEAR **DOWNHILL MOUNTAIN BIKING**

Se pensavate di non aver più bisogno del *kit* di pronto soccorso dopo l'ultima ondata di giochi di skateboard, saltate sulle *mountain bike* digitali di Codemasters e preparatevi a ricredervi...

IL DESIGN DEI TRACCIATI HA UN LIVELLO QUALITATIVO MOLTO INCOSTANTE: CERTE PISTE SONO BEN STUDIATE E DIVERTENTI, ALTRE RISULTANO SPESSO FRUSTRANTI E SONO CARATTERIZZATE DA UN'ECCESSIVA LUNGHEZZA.

NONOSTANTE UN SONDAGGIO RECENTEMENTE condotto negli Stati Uniti abbia messo in mostra un netto calo nella popolarità dei cosiddetti sport estremi, mai come quest'anno le *softco* di tutto il mondo si sono impegnate nella riproduzione su PlayStation delle attività più spericolate che l'uomo abbia mai affrontato per puro diletto. I numerosi giochi dedicati allo skateboard, allo snowboard e alle discipline estreme in generale sono diventati uno degli argomenti di discussione più frequenti negli ultimi mesi, sebbene i risultati raggiunti in questo campo tanto dai programmatori quanto dai *designer* siano stati estremamente discontinui. Al magnifico **Tony Hawk's Skateboarding** e al sorprendente **Sled Storm** si sono infatti alternati titoli scadenti come **Thrasher: Skate and Destroy** e prodotti appena sufficienti come **Street Skater**, il cui contributo alla causa delle simulazioni sportive "alternative" è stato senza dubbio minimo. Non bisognerebbe quindi stupirsi più di tanto di fronte agli evidenti difetti di **No Fear Downhill Mountain Biking**, se non fosse per il marchio Codemasters stampato in bella vista sulla confezione.

Versione:	Europea
Casa:	Codemasters
Sviluppatore:	UDS
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

LE VISUALI DISPONIBILI, PUR NON ESSENDO NUMEROSE, SONO DISCRETAMENTE FUNZIONALI.

GHIAIA, FANGO E ASFALTO...

Il gioco sviluppato dal team esterno UDS rimarrà probabilmente impresso nelle menti dei giocatori come la più grossa delusione che Codemasters abbia rifilato loro da un bel po' di tempo a questa parte, e a ragione, purtroppo. Nessun aspetto di **No Fear Downhill Mountain Biking** riesce infatti a strappare un giudizio che vada al di là della sufficienza, soprattutto per quanto riguarda il fondamentale settore della giocabilità. Il principale punto debole della struttura messa in piedi da UDS è la mancanza del particolarissimo *feeling* che ha reso indimenticabili i giochi di guida (perché alla fine di guida si tratta, anche se le ruote sono solo due e non c'è nessun motore) più apprezzati e le simulazioni sportive più famose. L'infausta combinazione tra la relativa imprecisione del sistema di controllo, peraltro abbastanza articolato, e l'incerta rilevazione delle collisioni si rivela sin troppo spesso fatale ai fini del *gameplay* e del divertimento, prontamente sostituito dalla noia e dalla frustrazione nei casi peggiori. La palma dell'aspetto negativo più pesante, in questo senso, è senza dubbio da assegnare all'irritante comportamento delle biciclette negli scontri con le pareti naturali e artificiali che delimitano le piste e che, una volta toccate in modo sufficientemente rude, provocano un vero e proprio rimbalzo laterale che finisce quasi sempre per concludersi con l'arresto della bicicletta e il posizionamento della stessa in senso contrario a quello di marcia. La rabbia suscitata dagli incidenti viene inoltre incrementata dal fatto che non si ha mai la sensazione di controllare davvero la bici, e questo accade indipendentemente

dalla situazione rappresentata sullo schermo; la manovrabilità delle *mountain bike* risulta in pratica precaria in ogni frangente, sia che ci si trovi nel bel mezzo di una discesa particolarmente veloce, sia che si affronti un tratto lento e tortuoso del percorso, con l'aggravante dell'assenza di miglioramenti apprezzabili in caso di corretta impostazione delle singole parti della bicicletta (liberamente selezionabili prima di ogni gara, previa acquisizione dei componenti più performanti messi in palio nelle competizioni più dure).
Volendo trovare qualcosa di buono nella struttura di gioco si potrebbe prendere in esame la discreta varietà delle ambientazioni realizzate per le piste, ma anche nel caso del *track design* i difetti superano agevolmente i pregi. I tracciati sono decisamente troppo lunghi già a partire dal secondo campionato e questo ne rende assai ardua la memorizzazione, tassativamente richiesta dalla discreta difficoltà del gioco e ulteriormente complicata dalla natura generalmente anonima e poco ispirata dei percorsi. Ne deriva un gran numero di occasioni in cui un singolo errore può bastare per compromettere l'intera gara, cosa ancora più snervante se si pensa che anche in seguito all'eliminazione nell'ultima *manche* sarà necessario ripetere tutte le discese precedentemente disputate e vinte.

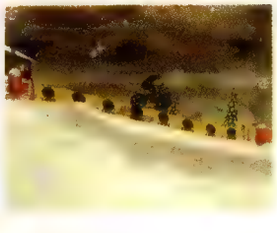
...BENDE, CEROTTI E SUTURE

A dispetto dell'esiguità del concetto di base, l'esecuzione tecnica di **No Fear Downhill Mountain Biking** è comunque accettabile. Il motore tridimensionale non è certamente spettacolare o innovativo, né tantomeno perfetto dal punto di vista tecnico, ma pur presentando una cospicua dose di *draw-in* svolge il proprio compito in maniera dignitosa e sufficientemente fluida, senza mettere in difficoltà il giocatore con curve invisibili e sparizioni improvvise di interi tratti della pista (fenomeni a cui abbiamo assistito con preoccupante frequenza fino a pochi mesi fa). Lo stesso discorso va fatto per le *texture*, la cui eccessiva semplicità viene controbilanciata da una serie di ottime scelte cromatiche che riescono addirittura a compensare in qualche modo la scarsa definizione dei rivestimenti; è invece piatta e limitata, anche se per forza di cose, la componente sonora e musicale, in cui i rumori prodotti dai pneumatici e dal vento costituiscono il grosso degli effetti udibili nel corso delle gare. La sufficienza tecnica, ad ogni modo, non riesce a risollevare le sorti di **No Fear Downhill Mountain Biking**, eccessivamente impoverito da un *gameplay* fondamentalmente sterile e inopportunamente incapace di concedere reali soddisfazioni. La crescente ostilità del controllo sulle bici e delle piste determina un rapido crollo della voglia di migliorarsi ed avanzare nel gioco, definitivamente affossato dall'inevitabile monotonia a lungo termine e dalla modalità per due giocatori in *split screen* ampiamente al di sotto della media attuale. Venendo a mancare lo stimolo della sfida con gli amici, tradizionalmente importantissimo nell'economia delle simulazioni sportive, ciò che rimane è un prodotto che potrebbe attrarre gli appassionati di *mountain bike* e gli utenti stanchi delle solite corse automobilistiche, che non potranno comunque evitare di accorgersi dell'assoluta mancanza di idee che ha dato vita a **No Fear Downhill Mountain Biking**. Una licenza importante e un concetto di base potenzialmente innovativo, del resto, non bastano da soli a garantire un buon gioco, e questa è una lezione che Codemasters imparerà probabilmente a spese del proprio prestigio e della propria popolarità, che non mancheranno comunque di tornare alle stelle con **Colin McRae Rally 2** e con la prossima edizione della serie **TOCA**.

Erik Pede

VOTO **60%**

D'ACCORDO CHE IL GIOCO È SPONSORIZZATO DA UNA CELEBRE MARCA D'ABBIGLIAMENTO, MA CHE SENSO HA VESTIRE DEI CICLISTI CON COMPLETI DA QUALCHE MILIONE SE IL PIÙ DELLE VOLTE SONO PER TERRA, CONTRO QUALCHE ROCCIA O SPALMATI SULLA FIANCATA DI UNA CASA?



REVIEW

GRAND THEFT AUTO 2

Mafia, automobili cariche di esplosivi, fucili mitragliatori e vittime innocenti, tutto rigorosamente in miniatura: benvenuti nel mondo del crimine secondo DMA.

SANGUE, ESPLOSIONI E ARMI: GRAND THEFT AUTO 2 SARÀ IL PARADISO DEI GIORNALISTI SACCENTI...

ANDARSENE A SPASSO PER I TETTI PAGA, A QUANTO PARE: QUELLO È UN BONUS!

Versione:	Europea
Casa:	Rockstar
Sviluppatore:	DMA
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione

I GIOCHI CONTROVERSI, SIANO ESSI semplicemente violenti o dichiaratamente amorali, vendono centinaia di migliaia di copie indipendentemente dalla qualità del *gameplay* e dalla spettacolarità grafica, e questo è un dato di fatto. Che il seguito di un prodotto di questo tipo potesse fare praticamente a meno di qualsiasi campagna pubblicitaria, affidandosi completamente alla fama del proprio predecessore per generare un'innegabile stato di attesa nel pubblico pagante, è però qualcosa che pochi lungimiranti individui avrebbero potuto prevedere prima dell'avvento di **GTA 2**. Il clamore suscitato dal primo **Grand Theft Auto** e dal disco aggiuntivo **London 1969** ha infatti permesso a DMA e Rockstar di alimentare l'*hype* relativa a **GTA 2** senza sforzarsi più di tanto nella distribuzione di informazioni, versioni preliminari e comunicati stampa, rilasciati solamente poche settimane prima dell'uscita del gioco nei negozi. Un comportamento inusuale, giustificato in ogni caso dalla grande popolarità del *franchise* **GTA**.

AGGRESSIONE IN CORSO SULLA QUINTA... Cominciamo col dire che **GTA 2**, più che un seguito vero e proprio, è in realtà un sostanzioso aggiornamento del primo **Grand Theft Auto**, i cui difetti maggiori sono stati limati da DMA in occasione di questa nuova edizione. Le numerose critiche rivolte al motore grafico impiegato nella versione PlayStation del capostipite della serie erano state a onor del vero piuttosto pesanti, con particolari riferimenti alle incerte *routine* di scorrimento e alla banalità delle ambientazioni, effettivamente affini a quelle di alcuni vecchi titoli a 16 bit nella loro estrema semplicità. Entrambi i problemi sono stati fortunatamente risolti con **GTA 2**, ma coloro che si aspettavano un miracolo o comunque un cambiamento radicale nella componente visiva del gioco rimarranno probabilmente delusi: la grafica è indubbiamente migliorata rispetto al passato, e questo è un merito che va riconosciuto a DMA, che non ha però stravolto lo stile della serie. L'incremento del dettaglio generale, la maggior pulizia delle *texture*, il buon *design* dei veicoli e le ottime esplosioni con tanto di schegge impazzite che attraversano lo schermo convivono con una grafica minimalista e un po' arretrata, priva di qualsiasi guizzo tecnologico superfluo; anche gli effetti di illuminazione, peraltro promessi dai programmatori nelle fasi finali dello sviluppo, sono misteriosamente spariti nel nulla, lasciando alle proprie spalle un motore che potremmo definire adeguato e funzionale, ma nulla di più. E' invece di ottimo livello l'audio, che controbilancia la scarsa potenza degli effetti sonori con un'eccellente revisione del sistema di gestione della musica già adottato nelle edizioni precedenti della serie.

AGENTE A TERRA, RICHIEDIAMO SOCCORSO! Ben più corpose di quelle apportate alla sezione tecnica sono le modifiche di cui ha beneficiato la struttura di gioco intesa nella sua globalità. Il sistema di controllo, tanto per fare un esempio, risulta ancora leggermente scomodo in determinati frangenti, ma si rivela molto più preciso e reattivo negli scontri a fuoco di quanto non lo fosse quello precedentemente implementato in **Grand Theft Auto**. E' stata inoltre aumentata l'abilità al volante delle forze dell'ordine (polizia, squadre d'assalto, FBI e addirittura esercito), così come sono state incrementate le possibilità di intervenire sulle auto che possono ora montare armamenti aggiuntivi oltre alle classiche bombe. La novità più importante è comunque da rintrac-

ATLANTIDE

VIA ROSSINI 43 - SEREGNO (MI)

(0362) 238.148

...da noi la PlayStation è sempre disponibile!

SONY GOLD POINT

VASTO ASSORTIMENTO
OLTRE 3.000 ARTICOLI

LIRE 29.900

IMPORTAZIONE DIRETTA

PISTOLA
CON PEDALE
LIRE 99.900

JOYPAD DUAL SHOCK +
MEMORY 1MB + TSHIRT PSX
LIRE 49.900

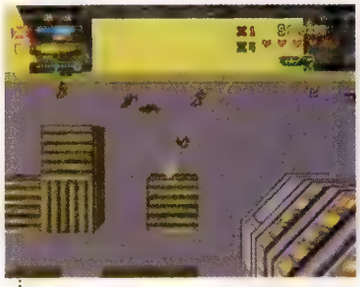
ciare nell'introduzione di tre bande rivali per ciascuna delle tre città: per ottenere i favori delle organizzazioni criminali in questione e poter quindi lavorare per loro sarà infatti necessario guadagnare credito presso i loro capi, e per far questo si dovranno eliminare i membri delle bande rivali rintracciabili nei rispettivi quartieri. Godendo del rispetto di una certa fazione si subiranno ovviamente gli attentati di quelle opposte, che non esiteranno a sparare a vista per compromettere l'esito delle missioni. Queste ultime sono generalmente più articolate e complesse di quelle che si affrontavano in **GTA** e rendono il gioco sufficientemente vario, in modo da permettere al giocatore di sopportare agevolmente le lunghe permanenze in ognuna delle tre città, determinate dal gran numero di punti necessari per il passaggio di livello. Aiuta in questo senso la possibilità di ripetere le missioni portate a termine in modo sbagliato, al cui corretto svolgimento possono contribuire anche le nuove armi inserite dai programmatori e l'introduzione di una benvenuta barra per l'energia vitale. E' poi apprezzabile la maggiore vitalità delle città, percorse in lungo e in largo da decine di vetture di ogni tipo, ignari pedoni da spaventare e criminali a piede libero che tenteranno di rubarvi i soldi faticosamente guadagnati o l'automobile appena sottratta ad un malcapitato passante.

PRENDI LA TERZA, NO, LA PRIMA... CI SIAMO PERSI!

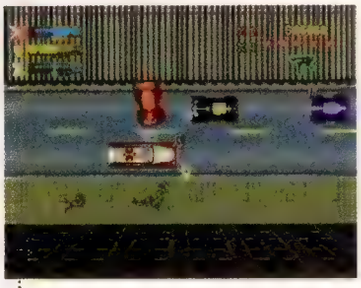
Se le osservazioni relative al *gameplay* di **GTA 2** si limitassero agli aspetti già esposti il gioco di DMA sarebbe un vero gioiello, virtualmente privo di difetti realmente irritanti, ma purtroppo non è così. L'implementazione di un sistema stradale più contorto e complesso e la scelta di suddividere le città in un minor numero di zone, dall'estensione ovviamente superiore a quelle che costituivano le aree urbane del primo **GTA**, ha portato alla nascita di un inatteso clima di confusione generale. L'orientamento è a dir poco drammatico, complice l'imprecisione delle mappe incluse nella confezione, tanto che si finisce troppo spesso per girovagare tra quartieri troppo grandi e troppo simili tra loro, alla ricerca di un particolare edificio o di una certa automobile che garantirebbe il completamento del compito assegnato. Situazioni come questa risultano frustranti e controproducenti soprattutto nelle missioni a tempo e nei frangenti in cui si ha la polizia alle calcagna, anche perché in caso di morte o arresto il gioco riprende solitamente da una zona diversa da quella del decesso o della cattura (scelta che obbliga a impegnarsi da capo per cercare di capire dove diavolo ci si trovi). Ad un problema del genere prima o poi si fa l'abitudine, a dirla tutta, ma ciò a cui è davvero impossibile adeguarsi è l'incomprensibile progressione del livello di difficoltà, che dagli iniziali ritmi blandi e rilassanti passa senza alcun preavviso alla snervante frenesia tipica dei giochi di origine britannica in generale e di quelli targati DMA in particolare. La perseveranza e la ripetizione a oltranza delle missioni più difficili pagano e danno sicuramente grandi soddisfazioni, ma non tutti saranno probabilmente disposti a portare pazienza e sopportare un approccio di questo tipo, francamente discutibile. **GTA 2** è in fin dei conti un gioco divertente e interessante, ma solo se vi era già piaciuto il primo GTA e se pensate di essere disposti ad investire un po' di tempo in quello che potrebbe rivelarsi un noioso apprendistato.

Erik Pede

VOTO **83%**

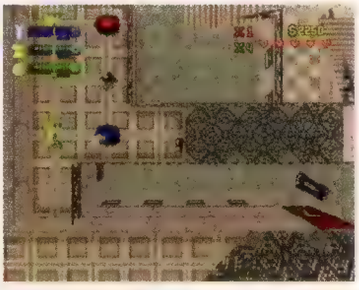


IL LANCIAFIAMME NON È BELLO DA VEDERE, MA FUNZIONA EGREGIAMENTE.



IN CASO DI SCONTRI A FUOCO L'AMBULANZA È SEMPRE PUNTUALE.

QUESTA È SOLO UNA DELLE MISSIONI BONUS CHE APPAIONO TRA UNA CITTÀ E L'ALTRA IN GTA2.



ASTROCOMPUTER

PARTE LA SFIDA!

Le consolle piu' belle...
...al miglior prezzo!
TELEFONACI!

SEGA DREAMCAST

VERSIONE PAL TELEFONARE
VERS. JAPAN (SCART+ALIMENTATORE) L. 429.000

NOVITÀ IN USCITA...

VERSIONE JAPAN
- VIRTUAL STRIKER 2000
- BIO HAZARD 2
- STREET FIGHTER 3

VERSIONE PAL
- MORTAL KOMBAT GOLD
- READY RUMBLE 2
- SEGA RALLY 2
- SONIC ADVENTURE
- V. FIGHTER 3 TB
- SPEED DEVIL
- UEFA STRIKER
- THE HOUSE OF THE DEAD

Dreamcast.

SONY PLAYSTATION

VERSIONE PAL TELEFONARE
VERS. UNIVERSALE L. 249.000

PlayStation

NOVITÀ IN USCITA...
- FINAL FANTASY VIII
- UEFA STRIKER
- X-FILES
- FIFA 2000
- GRAN TURISMO 2
- I.S.S. EVOLUTION
- PACMAN WORLD
- RAINBOW SIX
- SPYRO 2
- TARZAN
- TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

NINTENDO 64

VERSIONE PAL TELEFONARE

NINTENDO 64

NOVITÀ IN USCITA...
- DUKE NUKEM ZERO HOURS
- HYBRID HEAVEN
- MARIO GOLF
- RAYMAN 2
- TONIC TROUBLE
- WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

DVD VIDEO

SONY DVP M-35

MULTI STANDARD PAL-NTSC
L. 1.190.000
Legge i titoli di qualsiasi area geografica!

FILM DVD DISPONIBILI...
- RONIN
- BLADE RUNNER: DIRECTOR'S CUT
- LA LEGGENDA DEL PIANISTA SULL'OCEANO
- C'E' POSTA PER TE
- LE PAROLE CHE NON TI HO MAI DETTO
- LA MASCHERA DI ZORRO
- MATRIX
- JACK FROST
- GIUSTIZIA A TUTTI I COSTI
- TERAPIA E PALLOTTOLE
- NEMICO PUBBLICO
- TRE UOMINI E UNA GAMBA
- DELITTO PERFETTO
- TITANIC
- SLIDING DOORS
- L'UOMO CHE SUSSURRAVA AI CAVALLI
- A BUGS LIFE
- TUTTI PAZZI PER MARY
- LA MUMMIA

CONTATTACI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74

FAX

06.78.34.82.25

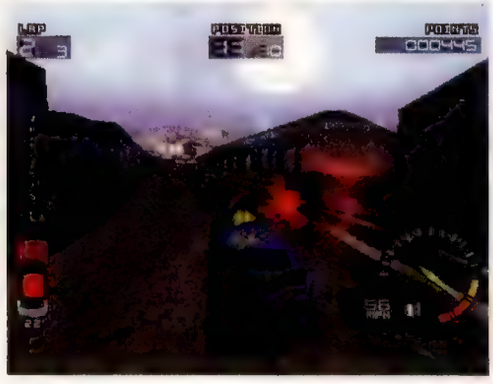
CHIAMACI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

TUTTI I MARCHI E LE ILLUSTRAZIONI CITATI SONO MARCHI REGISTRATI PROTETTI DALLE LEGGI SUL COPYRIGHT E DI PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELLE RISPETTIVE AZIENDE PRODUTTRICI. LE FOTO DEI PRODOTTI SONO INDICATIVE

REVIEW

DEMOLITION RACER

In principio era Dio. Poi venne l'uomo. Infine la macchina.
Ora Pitbull Syndicate ci propone l'uomo. In macchina. Nelle mani di Dio...



Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Pitbull Syndicate
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

DR METTE A DISPOSIZIONE 8 VEICOLI CUSTOMIZZABILI PER QUANTO RIGUARDA COLORI E LOGO DA POSIZIONARE SUL TETTUCCIO.

LA COLONNA SONORA DI DR CONTA SU BRANI DI FEAR FACTORY, CIRRUS, JUNKIE XL, EMPIRION E TOMMY TALLARICO. NON SOLO METALLO PESANTE...

METTERSI ALLA GUIDA DELLA PROPRIA auto e lanciarsi in speronamenti indiscriminati lungo strade statali o aree di parcheggio appare, a giudizio di molti, una pratica socialmente inopportuna. Nonostante quest'attività sia permessa nell'ambito di apposite manifestazioni, dilanianti dubbi riguardanti la propria integrità fisica partecipano a scoraggiare un eventuale passaggio all'azione. Ed è proprio in questi frangenti che si realizza l'utilità sociale dei videogiochi...

THICK AS A BRICK

Pitbull Syndicate si lancia sulla scia della serie di **Destruction Derby** e tenta il sorpasso in entrata di *chicane*, ma imposta una traiettoria maledettamente esterna e, pur rimanendo in pista, fallisce il tentativo. **Demolition Racer** nasce così su premesse scontate, non stupisce in quanto a realizzazione tecnica e non concretizza neanche appieno i suoi intenti di emulazione e miglioramento. Eppure non delude del tutto. Il titolo Accolade riesce infatti nell'intento più primitivo dei videogiochi per console: divertire. E lo fa con una meccanica di gioco semplice ed intuitiva, oltre che assolutamente immediata. Scendete su piste sudicie e spesso improbabili e gareggiate contro altri 15 concorrenti, nel duplice tentativo di accumulare punti e di guadagnare la migliore posizione finale. Scegliete la vostra vettura e ricordate di non dare assolutamente spazio alla clemenza: il metodo di acquisizione dello score, infatti, incoraggia al libero sfogo di qualsiasi primordiale istinto di violenza. Speronate auto, schiacciatele contro i muri del bordo pista, demolite gli sventurati intraversatisi al centro della strada ed infierite sui piloti alle prese con l'incendio del proprio motore. Non esitate di fronte a nessun scontro, a meno che questo non pregiudichi le vostre possibilità di raggiungere il gruppo di testa oppure non comporti una prematura rottamazione del vostro usato. Un apposito indicatore sulla sinistra dello schermo provvederà a segnalare le condizioni della vostra vettura e a suggerire, insieme ai danni della carrozzeria e alle scie di fuoco scaturite dal cofano, il da farsi nelle specifiche situazioni. In caso di emergenza puntare alle casse sparse per il tracciato apparirà scelta saggia, alla ricerca di *item* per la riparazione parziale dei danni o per la momentanea invincibilità del mezzo. Giungete all'arrivo con una corretta disposizione di parti meccaniche ed organi interni e un apposito moltiplicatore, dipendente dal vostro piazzamento, agirà sul punteggio. La posizione finale è definiti, quindi, solo a calcoli ultimati, per volere di un meccanismo perverso in grado di innalzare al podio outsiders di metà classifica o di gettare nella polvere i primi classificati in pista. Ma **DR** non si limita a questa modalità (*Demolition*) e propone, in alternativa, altri quattro modi di gioco. Primo fra tutti il *Last Man Standing*, sfida per la sopravvivenza in una delle tre arene disponibili, con un sistema di punteggio identico a quello precedentemente descritto; quindi la variante denominata *Suicide*, nella quale impegnarsi unicamente per la distruzione della propria auto. Chiudono la lista un *Chase mode* consistente nella semplice gara su pista, e la modalità *Chicken*, nella quale cercare il miglior tempo percorrendo i tracciati in senso contrario rispetto agli

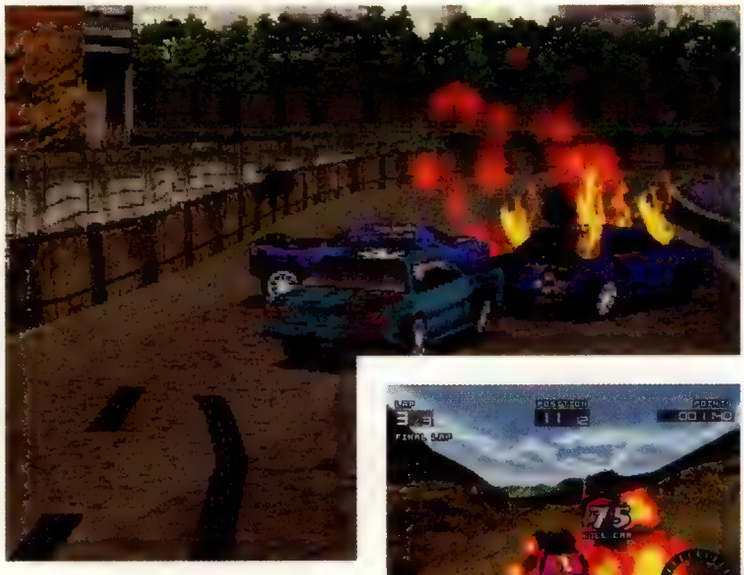
altri partecipanti. Il tutto, come da tradizione, tra fuoco, fiamme, ribaltamenti ed estreme unzioni di gruppo...

DAZED AND CONFUSED

Demolition Racer scoraggia pesantemente il giocatore con la sua grafica scarna e povera di colori, i suoi problemi di *clipping* e le sue *texture* discutibili; ma ripaga in termini di velocità di gioco e in quanto a stabilità del *frame rate*. E c'è da credere che fosse proprio questo l'obiettivo primo nelle intenzioni di Pitbull Syndicate: sacrificare l'aspetto estetico in favore di un coinvolgimento immediato e di un ritmo di gioco il più possibile incalzante. La degna attenzione posta sulla struttura dei 10 tracciati disponibili (fra bivi, salti, fossati e strettoie) sembra confermare questo indirizzo, così come il rilevante apporto deciso per il comparto sonoro, tra buoni effetti di demolizione ed una colonna sonora adrenalinica e di ottimo livello. Sotto questa luce appaiono comprensibili anche i controlli della vettura, d'impostazione prettamente *arcade* e all'insegna di freno a mano, effetto pendolo, sbandata selvaggia e aderenza in stile "bisonte insaponato sui binari di un metrò". D'accordo, troppo facile sviluppare un gioco del genere; e troppo semplice sorridere compiaciuti per tanta ingenuità ludica. Ed in effetti **DR** paga tutto questo, in maniera assai visibile, in tempi purtroppo brevi. L'estrema immediatezza si scontra infatti con un interesse teso a svanire dopo alcuni giorni di gioco; la ripetitività delle gare risulta aggravata dalla latitanza di tecniche di guida degne di tale nome e dalla scarsa differenziazione delle modalità a disposizione. L'incentivo alla rigiocabilità in singolo si dissolve rapidamentente non appena sbloccati circuiti, veicoli e modalità di gioco. Anche la sfida a due, seppure in maniera minore, non resiste ai colpi della poca varietà e della semplicità, ed esaurisce le sue potenzialità in troppo poco tempo. **Demolition Racer** risolve così nel tipico titolo repellente al primo impatto, molto coinvolgente nel breve periodo, ma superfluo a medio e a lungo termine. Un gioco divertente ma purtroppo limitato, da affittare e demolire, meglio se con volume a 110 decibel e un agguerrito avversario umano da massacrare.

Ivan Fulco

VOTO **74%**



NELLA *SINGLE RACE* E NEL *2P-MODE* È POSSIBILE SELEZIONARE QUALSIASI TIPO DI GARA. MODALITÀ LIMITATE ALLA *DEMOLITION* E ALLA *LAST MAN STANDING*, INVECE, PER QUANTO RIGUARDA I 5 CAMPIONATI DISPONIBILI.

5A DIMENSIONE

VIA B. MELZI 47 20025 LEGNANO (MI) TEL / FAX 0331 45 50 78

VISITA E COMPRA AL NOSTRO SITO WWW.QUINTADIMENSIONE.IT

PSX JAP

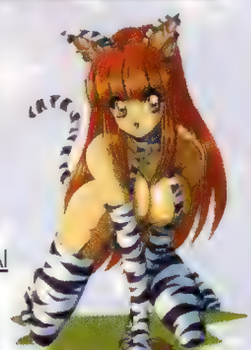
BRIGHTIS
SILENT BOMBER
G GUNDAM
GUNGAGE
GETTA ROBOT
DR. SLUMP & ARALE
JO JO BIZARRE ADV.
VANDAL HEARTS 2
BIO HAZARD 3
BRIGHT
OVERBLOOD 2
BLOODY ROAR 2
CIRCADIA
ATHENA
MARVEL VS STREET F.
JAGGERNOUT
DINO CRISIS
MACROSS
STAR BLAZER (YAMATO)
KOTOBUKI
MICRONAUT!
CYBER ORG
MACROSS VFX2
SPRIGGAN
GALERIAN
SLAYERS ROYAL 2

PSX USA

LUNAR COLLECTION E.
STAR OCEAN
THOUSAND ARMS
XENA
MARVEL VS STREET F.
SPEED RACER
PARASITE EVE
MONSTER OF MONSTER
SUIKODEN 2
DINO CRISIS
RESIDENT EVIL 3
SMALL SOLDIER
FINAL CONTENDER
C CONTRA ADV.
RALLY CROSS 2
JADE COCOON
DUKE NUKEM T.T. KILL
ARMORED CORE 2
FINAL FANTASY VIII
SHADOW MADNESS
MISSION IMPOSSIBLE
MONSTER RANCER 2
RAYMAN 2
ALEXI LALAS SOCCER
APE ESCAPE
NECTARIS

PSX PAL

SILENT HILL
SYPHON FILTER
SOUL REAVER
TARZAN
STREET FIGHTER ALPHA3
DINO CRISIS ITAL.
GTA 2
CASTROL HONDA
V RALLY 2
FORMULA 1 99
NBA PRO 99
DUNGEON KEEPER 2
MADDEN NFL 2000
NHL 2000
FINAL FANTASY VIII (ITAL.)
QUAKE 2
X FILE
TOMB RAIDER 4
WIPE OUT 3
CHOCOBO RACING
FIFA 2000
SHADOW MAN
RE VOLT
RAINBOW SIX
THIS IS FOOTBALL
CARMAGEDDON



DISPONIBILI TITOLI HENTAI
PC - PSX - VCD

TITOLI JAP E USA NUOVI A PARTIRE DA 59.000

GIOCHI N64 - DREAMCAST - SATURN - GAME BOY - NEOGEO P.

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

REVIEW

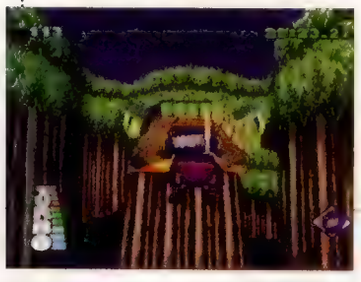
HOT WHEELS TURBO RACING

Electronic Arts tenta la strada delle automobiline su licenza per rivoluzionare il genere delle simulazioni di guida: un proposito troppo ambizioso?

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Stormfront
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Guida

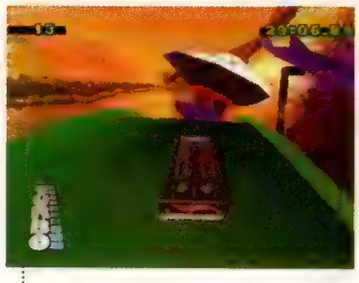
I BIVI SONO NUMEROSI, MA NON INFLUISCONO GRANCHÉ.

ECCO LA FAMOSA TESTA DI SERPENTE!



GLI ESPEDIENTI PER EMERGERE DAL marasma di simulazioni automobilistiche realizzate per PlayStation nel corso degli ultimi anni sono ormai pochini, tanto più che anche le strade più bizzarre e inaspettate sono state tentate da tempo da titoli come **Chocobo Racing**, **Running Wild** e **Crash Team Racing**, che hanno proposto fantasiose variazioni sul tema assai lontane dalle interpretazioni più classiche. Risulta quindi ancor più sorprendente il modo in cui Electronic Arts ha evitato di proporre l'ennesimo gioco di guida tradizionale, ovvero ricorrendo alle storiche automobiline *Hot Wheels* che da 30 anni deliziano i bambini e i collezionisti di tutto il mondo. La licenza acquisita dalla *softco* statunitense ha infatti permesso agli sviluppatori di sbizzarrirsi nella creazione di un buon numero di piste (distribuite all'interno di quattro improbabili e coloratissimi mondi a tema) realizzate nel totale rispetto di quelle utilizzate dai veri appassionati delle *Hot Wheels* e arricchite da salti, giri della morte, teste di serpente, pareti girevoli e altri *gadget* che faranno la felicità di chi è cresciuto giocando con le automobiline più famose d'America. L'idea, potenzialmente eccezionale, è stata però rovinata da un'implementazione pratica piuttosto povera e approssimativa e da un *track design* poco ispirato. Nonostante i tracciati siano forniti di parecchie strade alternative da scoprire e perlustrare man mano che si procede nel gioco, troppo spesso si finisce per memorizzare e percorrere sempre la stessa diramazione (solitamente la più breve), mentre la suddivisione delle piste in base alla strategia da adottare in gara si nota davvero poco nel bel mezzo dell'azione. Azione che oltretutto si presenta moderatamente diluita, soprattutto per via della notevole lunghezza dei tracciati che di fatto impedisce di condurre le gare nella mischia e trasforma la maggior parte delle sfide in corse solitarie, rese ancora meno eccitanti da un livello di difficoltà abbastanza basso che riesce a porre seri problemi solo nelle ultime competizioni. Neanche il sistema di controllo, d'altro canto, può aspirare alla perfezione: la completezza e la razionalità dei comandi devono purtroppo fare i conti con il comportamento rigido e impacciato dei veicoli, tanto nella modalità digitale quanto in quella analogica, ed eseguire le divertenti acrobazie rese possibili dai numerosi salti e trampolini e tassativamente richieste dal gioco per il caricamento del turbo può diventare un problema in più di un'occasione. La situazione si presenta fortunatamente in modo migliore sul versante delle opzioni (c'è persino una modalità *Airtime Challenge* modellata sulla base delle sezioni *Big Air* delle simulazioni di *snowboard*), dei potenziamenti temporanei da raccogliere in pista e della realizzazione tecnica, comunque lontana dall'eccellenza. Al buon livello di dettaglio delle automobiline e alla fedeltà nella riproduzione dei pezzi utilizzati nei vari tracciati per le *Hot Wheels* fanno infatti compagnia delle strutture poligonali non molto complesse e delle *texture* semplici e carenti in definizione, il cui merito è comunque quello di non pesare in modo eccessivo sul lavoro svolto dalla CPU che può occuparsi di mantenere una velocità di scorrimento sufficiente e un aggiornamento discreto, svilito soltanto dall'evidente *draw-in* delle strutture più grandi che la natura tortuosa delle piste non riesce a mascherare fino al momento della costruzione. Sono infine fastidiosi e troppo accesi i colori utilizzati dai grafici, mentre la sezione audio si avvale di ottimi brani musicali scritti da acclamate *band* del calibro dei Metallica ed effetti sonori assolutamente nella media. Con le sue 40 automobiline da scovare in giro per le piste e la sua natura semplice ed immediata **Hot Wheels Turbo Racing** riuscirà probabilmente ad attrarre gli utenti più piccoli e i collezionisti che non vogliono perdere nessun prodotto legato al loro passatempo preferito, ma per gli altri la carne al fuoco si rivelerà senz'altro insufficiente a garantire il divertimento per un periodo che vada al di là della ventina di giorni.

Erik Pede



ANCHE GLI UFO FANNO LA PROPRIA COMPARSA ALL'INTERNO DEL GIOCO.

LE RAMPE COSTITUISCONO IL CUORE DI HOT WHEELS TURBO RACING.

VOTO **64%**

Incredibile, solo nei negozi Mondadori Informatica Center

Lire **4.900** cad.
iva inclusa

Memory Card 1 MB

Una Memory Card 1 MB + un fantastico Joy Pad

Lire **5.900**
iva inclusa

Nei negozi Mondadori Informatica puoi trovare il più grande assortimento di giochi, accessori e novità per PlayStation.

Offerta valida fino a esaurimento scorte.

MONDADORI INFORMATICA

ANCONA
Via Palestro 1/a
Tel. 071072628
Fax 0712077813

AVELLINO
Via Circumvallazione, 54/o
Tel. 082522019
Fax 0825781528

BARI
Piazza Umberto I, 48
Tel. 0805282392
Fax 0805720413

COMO
Via Milano, 58
Tel. 031241870
Fax 031241839

MILANO
C.so di P.ta Vittoria, 51
Tel. 0255192210
Fax 025510362

PALERMO
Via Principe di Belmonte, 92
Tel. 091322451
Fax 0916113764

PALERMO
Via Messina, 38
(trav. Via Libertà)
Tel. 0916110106
Fax 0916110551

PISA
Viale Gramsci, 21/23
Tel. 05024747
Fax 05024064

ROMA
Piazza Cola di Rienzo, 116/118
Tel. 0632650600
Fax 0632650604

ROMA
Via Appia Nuova, 130
Tel 0670491871
Fax 0670492556

SALERNO
Via Porta Elina, 7
Tel. 0892580081
Fax 0892574175

TORINO
C.so Duca degli Abruzzi, 106
Tel. 0115808197
Fax 011500455

TRIESTE
Via da Palestrina, 1/1
Tel. 040771052
Fax 040771052

FIFA 2000

Puntuale, spietata, inesorabile. Solo due cose rispondono perfettamente a questa triade di aggettivi: l'uscita annuale dei *franchise* Electronic Arts e la morte... E potevamo forse recensire la morte?

L'INDICATORE ALLA BASE DEL PORTATORE DI PALLA SEGNALA LE PROBABILITÀ DI RIUSCITA DEL PASSAGGIO. VERDE: PASSA, GIALLO: DUBBIO, ROSSO: PANICO...

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	EA Sports
N°Giocatori:	1-8
Genere:	Sportivo

LEGGI UNIVERSALI CHE VANNO BEN

oltre le nostre capacità di comprendere vogliono che esistano tre tipologie di soccer *videogamers*: coloro che giocano a **FIFA** conoscendo **Winning Eleven**, coloro che giocano a **FIFA** essendo ignari di **Winning Eleven**, coloro che giocano a **Winning Eleven**. Punto. Ai secondi e ai terzi abbiamo già detto diffusamente nei mesi scorsi (**SPC**63 – **Winning Eleven 4**: 94%), ai primi diremo con rinnovata perizia proprio qui di seguito. Chiedersi come possa, un prodotto videoludico mediocreggiante e ridondante, raggiungere quote di vendita così innegabilmente straordinarie appare quantomeno d'obbligo. La risposta è chiaramente da ricercar... *Check it out now*... Dannazione! Ho ancora in testa quella maledetta musichetta...

LA ZONA DEL CREPUSCOLO...

Impattare con **FIFA 2000** è un'esperienza inizialmente disorientante, sia per appassionati della serie che per semplici addetti ai lavori. Arrendersi all'evidenza della continuità imposta dal *franchise* (e dai dati di vendita) è l'inevitabile fase precedente la rassegnazione (per alcuni) o la parziale illuminazione (per altri). Una sola cosa è certa in questo frangente: attendere il sacrificio della ragion di stato da parte degli sviluppatori, all'unico scopo di accontentare poveri puristi del gioco elettronico, sarebbe stato atteggiamento ingenuo e poco realista, non degno di chiunque abbia mai sentito scandire il termine "*marketing*". La verità, comunque, è che Electronic Arts ha effettivamente imposto le mani su questa nuova edizione di **FIFA** (forse più di quanto possa sembrare ad un primo impatto), ma con attenzioni e modalità che si avvicinano più al restauro di una cornucopia piuttosto che alla rivoluzione di un videogioco per console. L'immancabile aggiornamento dei *database* coincide quest'anno con un rinnovamento perlopiù cromatico delle schermate di selezione; il discreto miglioramento grafico della parte giocata (inevitabile dazio da versare all'anno solare trascorso), si bilancia invece con un parziale rimaneggiamento delle scene d'intermezzo e delle animazioni. Maggiore definizione e modesto rinnovamento non eliminano però quello che è il marchio di fabbrica della serie EA, ovvero la caratteristica inverosimiglianza dei movimenti in campo e delle azioni di gioco. La strillata superiorità nei processi di *motion-capturing* non si traduce così in nulla di più che in poche gesta atletiche credibili e in ben realizzate scene di folklore calcistico, tra intimazioni degli arbitri, palleggi pre-partita ed esultanze possibili solo in regime di legge 180. Ma questi fattori rappresentano solo il minimo sindacale di rinnovamento atteso da qualunque appassionato (almeno si suppone); l'analisi della parte giocata vera e propria si presenta invece discretamente più interessante. L'implementazione del passaggio automatico in occasione di rimesse e calci da fermo è uno degli elementi più immediati da rilevare. Un contrassegno posto sopra alcuni giocatori vi permetterà di servire uno di essi con la sola pressione di un tasto oppure, nelle situazioni difensive, di decidere su quale specifico avversario fare pressing. Durante il gioco, invece, un indicatore posto ai piedi del portatore di palla segnalerà le possibilità di riuscita dell'eventuale passaggio, con un sistema semaforico di discreta utilità. Poche modifiche, invece, per quanto riguarda i tasti di gioco, con la leggera perdita di efficacia dei tocchi di classe e l'implementazione di una nuova funzione di difesa del pallone. Ad assecondare quest'ultima opportunità, altrimenti inutile, occorre fra l'altro la nuova fisicità dei giocatori, graficamente più gorilleschi, propensi all'utilizzo della propria massa per la protezione del pallone e posti in una meccanica di gioco leggermente più lenta e ragionata. Un' IA impercettibilmente migliore ed un livello di difficoltà ritoccato solo in minima parte

LA MODALITÀ STAGIONE, NELLA QUALE IMPEGNARSI NEI CAMPIONATI E NELLE COPPE IN UN PERCORSO CONTINUO, RAPPRESENTA UN'OPPORTUNITÀ MOLTO APPETIBILE.

chiudono il conto tra innovazione e tradizione. In sintesi: non pare che... *It's only uuus*... Accidenti! Ancora?...

AUTOMATIC FOR THE PEOPLE

Le innovazioni (e perdonate il termine un po' forte) introdotte da EA Sports in questa nuova edizione di **FIFA** non sono riconducibili ad una precisa e univoca linea evolutiva. Appaiono piuttosto come un tentativo (a tratti confuso) di giustificare l'aggiornamento della data in copertina e la nuova proposta di acquisto rivolta al *target* di riferimento (ovverosia l'intera umanità). Se da un lato, infatti, scelte come quelle del segnalatore di passaggio e dell'indirizzamento semplificato dei calci da fermo appaiono in linea con la tendenza alla semplificazione e alla velocizzazione del gioco, non è così per le altre modifiche implementate. Il gioco leggermente più lento e difficile e la possibilità di proteggere la palla sembrano infatti un minimo sforzo compiuto da EA Sports per il trascinamento del macigno **FIFA** verso l'agognato realismo. Ma questo non significa necessariamente aver migliorato la giocabilità globale. Pochi e rappresentativi elementi di modifica, infatti, non fanno altro che attenuare l'impostazione decisamente *arcade* della serie, non donando nulla però che possa veramente attrarre i giocatori più propensi alla simulazione. In definitiva: **FIFA 2000** si è riassestato in una posizione leggermente meno estremista della versione **99**; questo è quanto. L'affermazione, è evidente, è passibile di interpretazioni e commenti oscillanti tra l'euforico e il disgustato, ma il concetto non cambia. Il gioco rimane comunque così veloce e immediato da guadagnarsi la stima del gran numero di videogiocatori attirati da questi elementi, oltre che da ripetere *exploit* di vendita ormai consueti in casa EA. Una curva di apprendimento tradizionalmente ripidissima non fa che accrescere questo potenziale; così come la localizzazione non solo linguistica, ma anche "televisiva" e "calcistica" (leggi: commentatori e testimonial). Un mercato dove, per rivolgersi al vasto pubblico, si preferisca l'appiattimento piuttosto che la ricerca del prodotto "polisemico", con più chiavi di lettura (e di gioco) e maggiore qualità, non è il sistema dal quale molti videogiocatori vorrebbero dipendere.

Eppure funziona e progredisce, ripagando produttori e giocatori comunque (e questo va compreso e apprezzato) soddisfatti. Inoltre... *The Funk Soul Brother*... Comincio ad avere dei giramenti di testa... Ma...

MASTERS OF WAR...

Ogni resistenza sarà futile. Arrendetevi al *franchise* calcistico di Electronic Arts e le vostre endorfine sapranno immediatamente premiarvi; non fatelo e soccomberete sotto i colpi di *soccer games* lenti, ragionati e dannatamente difficili da padroneggiare. "Formazioni complete di oltre 450 squadre in rappresentanza di 15 tra i più grandi campionati del mondo", "Squadre storiche – Gioca con 42 tra le più grandi squadre del passato e con oltre 40 squadre nazionali dei giorni nostri", "**FIFA** è il miglior calcio del mondo" ha dichiarato Robbie Williams. L'incontrastato dominio di EA Sports in ambito videoludico si risolverà finalmente in una presa di potere anche politica, a partire dagli stati del Sud America fino a giung... Acc... Maledizione! E' successo di nuovo... Effettivamente quest'edizione di **FIFA** non pareva poi così dissimile dai suoi prequel. Negli attimi di lucidità vanno però chiariti alcuni elementi: di certo ogni amante del calcio vorrebbe disputare stagioni successive con eventuali qualificazioni nelle coppe o eliminazioni; molti attenderanno a skippare le schermate di selezione del gioco per ascoltare qualcuno dei brani della nuova colonna sonora; moltissimi apprezzeranno le voci di Caputi e Bulgarelli ed i nomi reali delle migliaia di giocatori; chiunque gradirebbe sfidare fino a sette altri giocatori con la propria squadra del cuore, magari rieditata e modificata tramite trasferimenti; in gran numero non attendono che di perdersi in un gioco quasi privo di pause, di tattiche annoianti e di pretese di realismo. Questo però non fà assolutamente di **FIFA 2000** un titolo da incensare; e il confondere l'immediatezza, i dati di vendita e i *database* con quello che è il vero valore di un prodotto videoludico appare errore sinceramente grossolano. Insomma: il *franchise* EA rimane un titolo solo poco oltre la media, apprezzabile per i suoi punti di forza (appena esposti) e per l'apparentemente inattaccabile lavoro di *marketing* svolto dietro le quinte. Questo è quanto. Un'ammirabile e inattaccabile lavoro di marketing... E per concludere vorrei sfruttare le ultime righe a disposizione per rivelarvi quello che ho appena scoperto: ovvero che il segreto della vita, dell'uomo e dell'universo consiste esattamente nell... Check it out now... Accidenti! Di nuovo...

Ivan Fulco

VOTO **77%**

SERVITE AUTOMATICAMENTE UN GIOCATORE PREMENDO IL TASTO CORRISPONDENTE... *I-FORMATION, STRONG, HUT, HUT*... NO, QUELLO È UN ALTRO SPORT...

LA COLONNA SONORA DI QUEST'ANNO CONTA SULLA PARTECIPAZIONE (FRA GLI ALTRI) DI ROBBIE WILLIAMS, APOLLO FOUR FORTY, REEL BIG FISH E SNIPER.

UEFA STRIKER

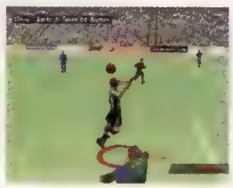
Caduta nel dimenticatoio per diversi anni, la serie di **Striker**, che discreto successo aveva riscosso parecchi annetti or sono, approda per la prima volta anche sugli schermi di PlayStation.

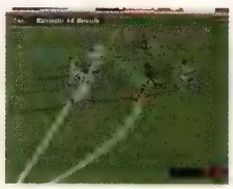
GLI STADI DI UEFA STRIKER SONO REALIZZATI CON ESTREMA CURA.

DURANTE I CARICAMENTI È DISPONIBILE UN SIMPATICO SOTTOGIOCO, CHE CONSISTE NELL'INDIVIDUARE LA POSIZIONE DEL PALLONE IN UNA SCHERMATA FISSA DI GIOCO: IL "PREMIO" È COSTITUITO DA UNA SERIE DI SQUADRE SEGRETE.

Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Rage
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo

RIPENSANDO ALLA STORIA DELLE simulazioni calcistiche e parlando delle leggendarie saghe che nel corso degli anni hanno divertito e appassionato milioni di videogiocatori, i primi titoli che vengono alla mente sono senza dubbio **Kick Off** e **Sensible Soccer**, produzioni che hanno spopolato quando Amiga e Atari ST erano considerate le macchine da gioco più importanti e "potenti". Di recente sono state invece Konami ed Electronic Arts, rispettivamente con i vari **Winning Eleven** e **FIFA Soccer**, a guadagnarsi gli onori della cronaca, chi per l'effettivo valore del proprio titolo, chi per un'abile campagna di *marketing* accompagnata da un gioco apprezzabile soprattutto per quanto riguarda il "contorno" alla partita vera e propria. Gli appassionati di questo genere di giochi non possono però dimenticare un'altra saga calcistica che, a cavallo tra la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90, ha ottenuto discreto successo sia su Amiga che nelle prime conversioni per Sega MegaDrive e Super Nintendo per poi scomparire, dimenticata fino a pochi mesi fa (se si eccettua un paio di fugaci apparizioni sulla console Sony, su cui è meglio soprassedere); stiamo parlando di





I PROGRAMMATORI DI RARE HANNO INSERITO IN UEFA STRIKER TUTTA UNA SERIE DI GIOCATE SPETTACOLARI; CERTO CHE SE L'AVVERSARIO PIÙ VICINO SI TROVA A CINQUE METRI DI DISTANZA, NON È AFFATTO DIFFICILE ESIBIRSI IN AZIONI DEL GENERE...

Striker, titolo originariamente caratterizzato da una struttura di gioco abbastanza immediata e da una visuale innovativa, almeno per quel tempo, e che ora, in questa nuovissima versione denominata **UEFA Striker**, ha subito un evidente lavoro di *restyling*, con diversi cambiamenti e migliorie praticamente in qualunque aspetto del gioco. Le prime novità riguardano le modalità di gioco disponibili che, per essere al passo con i tempi e per offrire sfide di vario genere, adatte sia ai giocatori che amano le competizioni veloci che a quelli che preferiscono i tornei di lunga durata, comprendono un'ampia gamma di campionati in cui utilizzare sia formazioni di club che nazionali, oltre agli ormai immancabili incontri classici, in cui rivivere alcune tra le più emozionanti e famose sfide della storia di

ANCHE IN UEFA STRIKER SONO PRESENTI DIVERSI INTERMEZZI CHE MOSTRANO I GIOCATORI ESULTARE DOPO UNA SEGNATURA PIUTTOSTO CHE PROTESTARE PER UNA SANZIONE DISCIPLINARE.

PORTARE VIA LA PALLA A BAGGIO NON È UN'IMPRESA PARTICOLARMENTE ARDUA, MA CON UN'ENTRATA A 10 METRI DI DISTANZA, COME OGNI TANTO FANNO I GIOCATORI CONTROLLATI DALLA CPU, LE SPERANZE DI INTERCETTARE IL PALLONE SONO DAVVERO POCHINE...

questo sport; l'opzione *Certification*, che a prima vista potrebbe apparire come il classico allenamento, utile per imparare le mosse base del gioco e nulla più, si rivela però, ad un esame più attento, una modalità di gioco ricca di spunti interessanti. I programmatori di Rare hanno infatti preso il concetto base dell'allenamento (ovvero provare i vari fondamentali di gioco) e lo hanno arricchito rendendolo molto più coinvolgente; in parole povere, in base alle *performance* ottenute nelle varie prove (passaggi, difesa, calci di rigore e molto altro...) si possono scovare sia modalità segrete che nuove squadre. Per i giocatori incontentabili, per chi cioè vuole avere il pieno controllo sulla propria squadra, non limitandosi solo a scegliere gli undici calciatori da mandare in campo o la tattica da utilizzare, è poi possibile creare dal nulla la propria squadra, decidendo sia le caratteristiche generiche della squadra (nome, colore della maglia, dei pantaloncini...) che quelle più specifiche di ogni singolo giocatore.

LA PARTITA DI PALLONE

Tutte le opzioni sopracitate avrebbero un'utilità relativa, se non nulla, se i programmatori non fossero riusciti ad eliminare i difetti che caratterizzavano i precedenti episodi della serie, migliorando la giocabilità e rendendo più comodo e preciso il sistema di controllo; fortunatamente questi anni di attesa hanno giovato non poco a **UEFA Striker** che, pur non raggiungendo i livelli qualitativi dei grandi classici del genere, **ISS Pro Evolution** *in primis*, si attesta su buoni livelli. Il sistema di controllo ha subito un netto miglioramento e, pur mostrando saltuariamente qualche imprecisione, risponde in linea di massima in maniera impeccabile; eseguire passaggi precisi, tiri all'incrocio, cross e colpi di testa, non è particolarmente difficile, così come è semplice utilizzare tutte le giocate più spettacolari e fantasiose. Decisamente elevato il livello di intelligenza artificiale dei giocatori controllati dalla CPU che, soprattutto nelle formazioni più blasonate, sono veramente difficili da superare; i difensori infatti marcano in maniera arcigna e decisa, mentre i centrocampisti e gli avversari si esibiscono in fitte serie di passaggi e conclusioni precise e sempre pericolose. Ecco quindi che l'opzione *Certification* è utile, oltre che per scovare nuove squadre e nuovi tornei, anche per imparare quali tattiche utilizzare; come accade infatti nella maggior parte dei titoli del genere sono presenti diversi schemi che, se utilizzati con precisione e con costanza consentono di segnare praticamente in ogni occasione. **UEFA Striker** è quindi, visto e considerato quanto abbiamo detto finora, un titolo di buon livello, che però, a causa di alcuni piccoli difetti non riesce a raggiungere le vette qualitative delle varie produzioni Konami; anche la realizzazione tecnica, di discreto livello sia per quanto riguarda la grafica che nel sonoro, non convince pienamente e, soprattutto nelle animazioni mostra alcune lacune, peraltro sopportabili. In attesa del titolo dominatore della stagione invernale, **ISS Pro Evolution** (la cui uscita, purtroppo, è stata posticipata al mese di febbraio), **UEFA Striker** rappresenta un interessante diversivo e, fatto certamente più importante, un titolo divertente, longevo, ben strutturato e discretamente realizzato.

Marco Ravetto

VOTO **81%**

MTV SPORTS **SNOWBOARDING**

Prima lo skateboard, poi le mountain bike e ora lo snowboard:
a quando una simulazione estrema di kayak o rafting su PlayStation?

L'*EDITOR* È SEMPLICE E COMPLETO AL TEMPO STESSO.

Versione:	Europea
Casa:	THQ
Sviluppatore:	Radical Entertainment
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

SIN DAI TEMPI ORMAI REMOTI DEL primissimo **Cool Boarders** di UEP Systems le simulazioni di snowboard hanno rivestito un ruolo estremamente importante in ambito PlayStation; la loro natura dichiaratamente *trendy* ha contribuito ad allargare la base di utenza della macchina prodotta da Sony, la loro spettacolarità ne ha messo in mostra le potenzialità tecniche ed è proprio dal loro indiscutibile successo commerciale e dalle idee migliori sperimentate in questo campo che è scaturita la scintilla che ha portato in tempi più recenti alla rinascita dei giochi dedicati allo skateboard, tornati alla ribalta con un titolo (**Tony Hawk's Skateboarding**, ovviamente) dotato di diversi punti di contatto con le più brillanti interpretazioni videoludiche della complessa arte dello snowboard. Ciò che incuriosisce davvero, però, è la penuria di prodotti di buon livello in un mercato così affollato: l'inattesa caduta di tono della serie **Cool Boarders** verificatasi con il terzo episodio, l'eccessiva semplicità di **Trick'n Snowboarding** e la pochezza delle simulazioni multievento basate sugli sport invernali hanno infatti lasciato libero il campo al discreto **X-Games Pro Boarder** di Radical, pubblicato da Electronic Arts e frequentemente indicato come il miglior titolo di questo tipo. Strano, quindi, che la *softco* statunitense famosa per i suoi interminabili aggiornamenti si sia fatta sfuggire l'opportunità di dare un seguito alla simulazione scritta da Radical, che sotto l'etichetta di THQ ha sfruttato una versione avanzata del motore di **X-Games Pro Boarder** per accelerare i tempi di programmazione di **MTV Sports Snowboarding** (il cui codice rimane parzialmente coperto dal *copyright* Electronic Arts, a testimonianza della stretta parentela che unisce i due giochi).

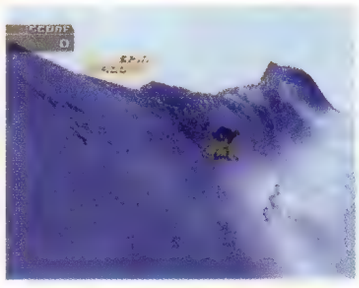
WHOO-HOOOO! SI PARTE...

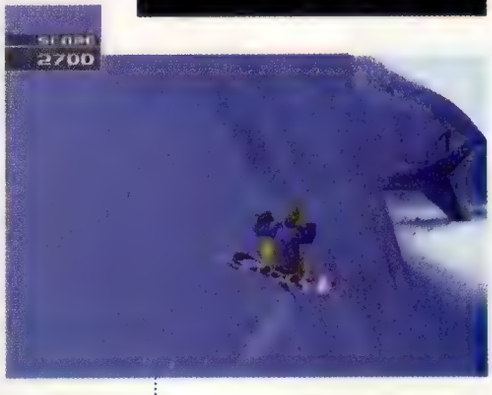
La struttura di **MTV Sports Snowboarding** colpisce subito per la sua atipicità: invece di presentare innumerevoli tracciati da percorrere nel semplice tentativo di eseguire il maggior numero possibile di acrobazie, la simulazione prodotta da Radical impone una sessione di allenamento per ciascuno dei personaggi al fine di garantire ad ognuno di essi l'accesso alla vera competizione, denominata *MTV Challenge*. Questo sistema ha il duplice effetto di influire favorevolmente sulla longevità del gioco (il cui completamento con tutti gli *snowboarder* richiede la continua ripetizione della fase di pratica e della sfida) e di preparare il giocatore in modo adeguato all'impatto con l'*MTV Challenge*, decisamente più difficile delle singole discese disponibili nella sezione di allenamento. Il piccolo campionato sponsorizzato dall'emittente musicale MTV è costituito da cinque eventi ambientati in diverse zone del mondo, ovvero l'*half-pipe*, la discesa acrobatica *Slopestyle*, la gara di salto *Big Air* e una coppia di percorsi per gli specialisti del *boardercross*, in cui ci si confronta direttamente con gli avversari; in caso di vittoria, inoltre, è possibile accedere all'ultima fase della competizione in cui si ha l'occasione di esibirsi in balzi a dir poco mozzafiato e quindi puntualmente esaltanti, nonostante la ritoccatina verso l'alto del livello di difficoltà. L'innovativo fattore che rende davvero uniche le discese, comunque, è da individuare nell'estrema libertà concessa al giocatore e dovuta al fatto che le enormi piste realizzate da Radical presentano un vasto assortimento di bivi, scorciatoie, passaggi alternativi e valichi da perlustrare a piacimento, magari alla scoperta di modi profondamente diversi tra loro per arrivare alla fine del percorso. E questo è solo l'inizio delle buone notizie, dal

momento che il sistema di gestione dei numerosi *trick* (più di quaranta, tutti assai divertenti) implementato in **MTV Sports Snowboarding** è di un'intuitività quasi disarmante e permette di imparare progressivamente ad eseguire e combinare acrobazie complesse e spettacolari, proprio come accadeva in **Tony Hawk's Skateboarding** (addirittura superato in qualità dai programmatori di Radical per quanto riguarda il controllo analogico).

...E SI FINISCE CONTRO UN ALBERO!

Che Radical sappia il fatto suo quando si parla di giochi di snowboard lo si capisce anche dal lato tecnico di **MTV Sports Snowboarding**, sorprendentemente privo degli spigoli e degli effetti sonori banali che è possibile rintracciare nella grafica e nell'audio di un titolo di gran richiamo come l'imminente **Cool Boarders 4**. Rispetto a quest'ultimo **MTV Sports Snowboarding** presenta un buon livello di dettaglio e una modellazione competente dei personaggi e delle loro animazioni, mentre le piste sono convincenti nella costruzione e, nonostante i classici problemini di aggiornamento e *draw-in* in distanza nelle situazioni più pesanti per la CPU, sono arricchite da un numero ragionevole di oggetti supplementari (alberi, case, cartelli, funivie e così via) e non creano alcun problema al giocatore, dato che le procedure di disegno del tracciato sono sempre perfette e mettono occasionalmente il piede in fallo solo nel calcolare le strutture secondarie. La sensazione di velocità, da parte sua, è tale da risultare quasi tangibile nei momenti solitamente confusi che seguono un salto particolarmente lungo e complesso, e i vari elementi del motore grafico si amalgamano tra loro in modo sufficientemente morbido, a dispetto della poca neve sollevata dalle tavole e della differenza di dettaglio tra i fondali statici e le piste. La colonna sonora di **MTV Sports Snowboarding** è costituita (neanche a dirlo) da famosi brani rock portati al successo dalla rete televisiva che sponsorizza il gioco e include ottimi pezzi scritti da Blink 182, Ministry, Face to Face, Fear Factory, Lagwagon, H20, Pulley, 10 Foot Pole, Voodoo Glow Skulls e Joi; tutti i temi musicali sono adattissimi allo spirito e al dinamismo del gioco e sono fortunatamente accompagnati da effetti sufficientemente realistici e puliti, lontani dai toni sordi e artificiali utilizzati in **Cool Boarders 4**.





PRONTO SOCCORSO: TEMPO DI RIFLESSIONI...

Sul piatto degli aspetti positivi di **MTV Sports Snowboarding** pesano con decisione l'*editor* di percorsi, facile da utilizzare e adeguato nella sua semplicità, e la possibilità di scegliere il proprio atleta da una rosa di sette personaggi (uno dei quali segreto), caratterizzati da valori specifici nelle abilità che li contraddistinguono e, incredibile a dirsi, effettivamente diversi tra loro all'atto pratico. Sono invece deludenti gli sporadici impuntamenti della telecamera virtuale, messa in difficoltà dalle cadute più rocambolesche, e la modalità per due giocatori tutt'altro che impeccabile, rovinata da un'area visibile troppo ristretta (probabilmente adottata dai programmatori per non far crollare il *frame rate*); nulla che possa preoccupare più di tanto, soprattutto se si pensa al maggior limite di **MTV Sports Snowboarding** che è, tanto per cambiare, la longevità leggermente inferiore alla media. La natura dello sport riprodotto e la presenza di una sola competizione a punti sono problemi che potrebbero scoraggiare gli utenti alla ricerca di un prodotto che possa durare nel tempo, e questo è un vero peccato. Sebbene non sia totalmente realistico e non riesca a raggiungere il livello qualitativo del sublime **1080° Snowboarding** per Nintendo 64, **MTV Sports Snowboarding** è un titolo divertentissimo ed è l'unica simulazione di snowboard per PlayStation in grado di restituire almeno in parte le emozioni regalate in quantità dall'inarrivabile **1080°**. Un gran bel gioco, in altre parole, per cui vale la pena dimenticare per un attimo l'importanza della longevità.

Erik Pede

VOTO **88%**

UN AEREO SCHIANTATOSI AL SUOLO SI INTRAVEDE IN DISTANZA. NON C'È CHE DIRE, BEL POSTO PER SCIARE...

IL PERCORSO GIAPPONESE È IL PIÙ AFFASCINANTE TRA QUELLI PROPOSTI.

WCW MAYHEM

Sting, Hollywood Hogan e Macho Man tornano a calcare i ring virtuali di PlayStation in questa nuova simulazione prodotta da Electronic Arts: dobbiamo aspettarci una "versione 2000" nei prossimi mesi?

Versione:	Europea
Casa:	Electronic Arts
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sportivo/Picchiaduro

NELLA MODALITÀ *EDIT* SI POSSONO IMPOSTARE ANCHE TUTTE LE CARATTERISTICHE DEL COSTUME DEL LOTTATORE.

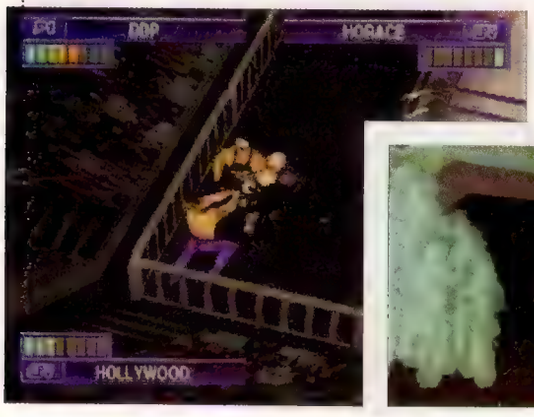
E' DAVVERO DIFFICILE PENSARE DI POTER aggiungere qualche novità in un gioco dedicato al wrestling: in fondo si tratta di una sorta di sport con poche regole ben definite, in cui due giganteschi energumeni si picchiano (o perlomeno fingono di farlo) all'interno di un ring, insultandosi e sudando come degli animali. Per differenziare il proprio prodotto dalla massa di titoli simili disponibili su PlayStation, Electronic Arts ha quindi deciso di acquisire i diritti della WCW, la lega attualmente più in voga negli Stati Uniti, e di inserire in **WCW Mayhem** un paio di interessanti peculiarità: infatti, oltre alla possibilità di utilizzare un'ampia gamma di "armi" nel corso del combattimento e di creare dal nulla il proprio lottatore ideale, definendone sia i tratti somatici che le caratteristiche tecniche, è stata cambiata la gestione dello spazio di gioco. In termini più chiari, il combattimento non si svolge solamente all'interno del ring: nel caso in cui i due lottatori escano contemporaneamente dal quadrato, è possibile spostarsi nelle zone ad esso attigue, arrivando nella stanza del riscaldamento, nel parcheggio o addirittura all'interno dei gabinetti! Sia in queste zone che all'interno del ring è disponibile una quantità di mosse invero notevole che comprende, oltre ad alcuni attacchi comuni a tutti i lottatori (pugni, calci e le prese base), anche un lotto di mosse personali che riproducono con fedeltà le tecniche peculiari di ogni singolo *wrestler*. Peccato solo che **WCW Mayhem** sia strutturalmente troppo simile a tutti gli altri giochi del genere: è vero che sono presenti alcune (piccole) innovazioni, ma è altrettanto innegabile che picchiarsi su un ring oppure in un bagno non rappresenti una differenza sostanziale.

Una volta svanito l'effetto novità non si può non notare come, pur essendo il titolo EA abbastanza divertente e giocabile, grazie a un sistema di controllo preciso, intuitivo e di facile apprendimento, **WCW Mahyem** manchi di quegli spunti necessari per farlo emergere dalla massa. Anche la realizzazione tecnica non riesce a raggiungere valutazioni elevatissime, soprattutto per quanto riguarda la grafica: i fondali sono poco dettagliati e la qualità delle animazioni non è sempre all'altezza della situazione. Decisamente più positivo il giudizio sul sonoro, grazie a un accompagnamento che potremmo definire "intelligente": infatti, se un lottatore continuerà ad eseguire sempre la stessa mossa, i telecronisti annoteranno questo fatto mentre la folla, spazientita, inizierà a fischiare e a lamentarsi. Niente di nuovo, ma è un *plus* sempre apprezzabile. In definitiva, gli appassionati del genere dovrebbero prendere in considerazione l'acquisto di **WCW Mayhem**, consapevoli comunque delle poche novità presenti, soprattutto nella fase di combattimento. Gli altri cerchino altrove.

Marco Ravetto

VOTO **79%**

SIA SUL RING CHE NELL'ANGOLO A UN METRO DEL PUBBLICO OPPURE SEMPLICEMENTE ENTRANDO NELL'ARENA, HOLLYWOOD HOGAN RIMANE UNO DEI LOTTATORI PIÙ SPETTACOLARI.



HARD-STORE

TUTTO PER PLAYSTATION
DREAMCAST, NINTENDO
SISTEMI DI BACKUP
IMPORT DIRETTO

NEGOZIO AL DETTAGLIO:
C.so 3 Novembre, 72
38100 TRENTO

PER I PRIVATI RICHIEDETECI IL NOSTRO CATALOGO
PER RIVENDITORI LISTINO DISPONIBILE.

VGA CABLE

Collega il tuo DREAMCAST al monitor PC senza l'uso del costoso VGA BOX Sega

SOLO 75.900 IVA incl.

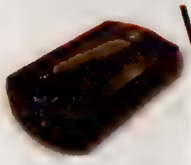
POCKET SKY FOR PSX

La prima memorycard per PLAYSTATION che contiene ben 30 Blocchi equivalenti a 2 memorycard SONY e funge anche da stupendo PORTA CHIAVI!!!!

PSX PC adaptor

Permette di collegare tutti gli accessori PLAYSTATION compresi Volanti, Dualshock, joypad al PC. Include anche la vibrazione! Con software di configurazione incluso.

SOLO 66.000 IVA Incl.



VMS 4 Mb x Dreamcast + kit collegamento PC

Memory card per Dreamcast 4 volte più capiente di quella originale. Optional kit per collegarla al PC e caricare/scaricare i salvataggi.

TELEFONARE PER PREZZO

SOLO 31.200 IVA Incl.

SCSI

COPY ALL

Sistemi di BackUp CD-R senza l'uso del PC. Semplici, potenti, economici...

Copyall 4.0 SCSI: consiste in una schedina blu con solo 3 tasti (copy-safe-test) permette di comandare un lettore CD SCSI ed un MASTERIZZATORE SCSI senza l'uso del PC. Permette la copia di qualsiasi CD con una semplicità estrema.
Copyall IDE: Composto da un Box vuoto a 2 posti, con i il quadro comandi inglobato, comanda lettori CD IDE e masterizzatori IDE. Subito Ready.

da lire 399.000 IVATO!!!

disponibile anche per rivenditori

IDE

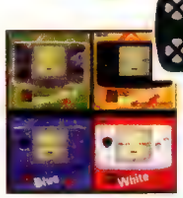
E da noi disponibili subito tutti questi articoli...

TAPPETINO
DANCE DANCE
1 mt x 80 cm !!!

MINI DDR
Il tappetino da tenere in mano. Spettacolare...

Action Replay
PROFESSIONAL DATEL

POCKETSTATION!



NEO GEO POCKET COLOR
e WONDERSWAN...

Modifica TURBO per PSX
velocizza la playstation del 20-30%

MP3 Enhancer per PSX
Permette di leggere i file audio MP3, circa 83 ore di musica su un solo CD. Funziona anche da Action e modifica.

MOVIE PLAYER 2 in 1
Permette la lettura di VIDEO CD e funziona anche da Action Replay.

VENDIAMO MODIFICHE UNIVERSALI PER PLAYSTATION. INTERNE ED ESTERNE montaggio fai da te.
CHIP STEALTH, GAME ENHANCER...
da 8.400!!!

PER ORDINI
DA TUTTA ITALIA:
Tel. 0471/501494
Tel. 0461/390603-921287
Fax 0461/397644 - 0471/505763
ON LINE STORE: www.hardstore.com

Vendita per corrispondenza
e all'ingrosso:
H.S. Distribuzione
Via Galvani, 22
39100 BOLZANO

DISTRIBUZIONE

WU-TANG: TASTE THE PAIN

Finalmente un picchiaduro nel quale stavolta, a darsele di santa ragione, sono nientemeno che i componenti di uno dei più famosi gruppi rap americano! Er, alzi la mano chi ne sentiva la mancanza...

LE SITUAZIONI DI GIOCO, A DIFFERENZA DI QUANTO AVVIENE IN QUASI TUTTI GLI ALTRI TITOLI DELLO STESSO GENERE, STAVOLTA SONO PIUTTOSTO VARIE. PER FARE QUALCHE ESEMPIO, POTRÀ CAPITARVI DI DOVER AFFRONTARE PIÙ AVVERSARI CONTEMPORANEAMENTE O DI DOVERVI LIMITARE A DIFENDERE UN VOSTRO COMPAGNO FERITO DAGLI ATTACCHI AVVERSARI.

GUSTOSA L'IDEA DI METTERE I COMPONENTI DI UNA RAP BAND CHE VA PER LA MAGGIORE A DARSELE DI SANTA RAGIONE. PECCATO CHE NON SIA POSSIBILE INFIERIRE PURE SU GENTE TIPO PUFF DADDY...

IN WT: TASTE THE PAIN GLI SPARGIMENTI DI SANGUE RAGGIUNGONO VETTE IN PRECEDENZA TOCCATE SOLO NEI VARI CAPITOLI DI MORTAL KOMBAT.

Versione:	Europea
Casa:	Activision
Sviluppatore:	Paradox
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Picchiaduro

PER CHI FOSSE A DIGIUNO DI HIP-HOP, il Wu-Tang Clan rappresenta uno tra i più originali, "pittoreschi" e numerosi (in quanto a componenti) gruppi del panorama rap mondiale. Da sempre molto apprezzati dai fan del genere (ogni loro disco ha riscosso enorme successo di vendita tanto da far sì che praticamente ognuno dei vari componenti del gruppo decidesse di pubblicare, con esiti altrettanto positivi, un proprio album personale), sin dall'inizio il Clan si è distinto per la forte caratterizzazione delle proprie produzioni, infarcite di continui riferimenti alla filosofia orientale, ed in particolar modo a tutto ciò che riguarda le arti marziali. Appare dunque abbastanza comprensibile la scelta di Activision di utilizzare il gruppo come protagonista di un nuovo picchiaduro: da una parte, chi meglio del Wu-Tang Clan sarebbe stato in grado di incarnare fino in fondo lo spirito di un *beat'em up* iperviolento, sullo stile di **Mortal Kombat**, quale questo **WT: Taste the Pain**? Dall'altra, non occorre essere esperti di *marketing* per capire che la pubblicazione di un titolo che riproponga il nome di uno dei gruppi musicali che vanno per la maggiore negli States, è già di per sé una garanzia di ottime vendite...

ENTER THE WU-TANG

Una volta inserito il CD nella console la prima cosa ad apparirvi sul monitor sarà una strana finestra di dialogo che vi chiederà di inserire un particolare codice (da reperire all'interno del libretto d'istruzioni) grazie al quale potrete disattivare il cosiddetto *Parental Lockout* (ovvero una specie di filtro, in teoria posto a disposizione dei genitori, in grado di "tagliare" le innumerevoli scene di violenza presenti nella versione integrale del gioco). In effetti tale soluzione può essere considerata come un piccolo escamotage studiato dai programmatori al fine di consentire la pubblicazione senza troppi problemi di un titolo che, per la crudezza delle situazioni rappresentate, sicuramente non sarebbe passato indenne al vaglio della censura, in un Paese così attento alla tutela del consumatore come gli Stati Uniti. Le modalità e le opzioni di gioco sono in linea di massima le medesime presenti in tutti gli altri titoli dello stesso genere. Dalla schermata di selezione principale potrete quindi scegliere se accedere al menù per il settaggio dei vari incontri (utilizzo del *guard damage* e del turbo, presenza delle *fatalities*, e via dicendo), se dedicarvi a qualche sessione di allenamento utilizzando il vostro combattente preferito contro il solito *sparring partner* virtuale (*Practice*), o se iniziare una sfida contro un avversario umano (*Versus*). Il panorama delle opzioni è completato dal classico *Story Mode* che però, come vedremo tra poco, in quest'occasione si rivela subito non solo piuttosto interessante, ma soprattutto particolarmente originale, riuscendo addirittura a dire qualcosa di nuovo in un campo ormai inflazionato come quello dei picchiaduro.

WU-TANG FOREVER

Proprio per questa sua originalità, a dire il vero, non è semplicissimo descrivere il funzionamento dello *Story Mode* di **WT: Taste the Pain**. Per cercare di rendere l'idea, potremmo prima di tutto consigliarvi di ricordare la meccanica dell'analoga modalità del vecchio **Soul Edge** di Namco (che prevedeva incontri in successione introdotti, ogni volta, da una breve descrizione delle caratteristiche dell'avversario che si stava per affrontare); a questo punto aggiungete un po' di azione sullo stile dei più classici picchiaduro a scorrimento (possibilità di trovarsi alle prese con più nemici contemporaneamente sullo schermo e di scegliere il percorso lungo il quale proseguire nell'esplorazione delle locazioni di gioco) e per finire mixate il tutto condendolo con una spruzzata di buona musica rap e una dose

abbondante della pura violenza sanguinaria di un episodio qualsiasi di **Mortal Kombat** (anche qui sono presenti le micidiali mosse denominate *Fatalities*: possiamo già avvertire i deboli di stomaco di tenersi alla larga perché sventramenti, smembramenti ed esplosioni di crani a colpi di martellate, giusto per fare qualche esempio, sono praticamente all'ordine del giorno in **Wu-Tang: Taste the Pain**): otterrete uno strampalato *beat'em up* che, pur non potendosi certo distinguere per il particolare *appeal* intrinseco o per le eccelse qualità tecniche, sicuramente rimarrà nella memoria degli appassionati per la propria "particolarità". Una volta scelto il vostro combattente preferito tra i vari componenti del Wu-Tang Clan (ognuno dei personaggi naturalmente non solo rispetta look e caratteristiche fisiche della propria controparte reale, ma, durante i match, utilizza armi e mosse speciali che lo distinguono da tutti gli altri), un lunghissimo (quasi cinque minuti!) FMV in perfetto stile *Karate Kid* vi introdurrà all'azione rivelandovi gli scontati antefatti della vicenda. Ebbene sì, anche stavolta il vostro vecchio maestro esperto di arti marziali è stato rapito dalla solita banda di delinquenti: starà a voi sgominare uno ad uno i componenti della gang in modo da riportare a casa sano e salvo il povero malcapitato. Passando all'analisi dell'aspetto tecnico del titolo, bisogna dire che quest'ultimo purtroppo, già dopo pochi minuti di gioco, rivela impietosamente i propri numerosi limiti: nonostante la discreta cura impiegata nel *design* dei protagonisti (gli appassionati di hip-hop non faranno alcuna fatica a riconoscere nei personaggi sullo schermo i vari componenti del Clan), la realizzazione grafica in generale si attesta a miglia di distanza dagli standard delle produzioni di riferimento del genere, mentre a livello di giocabilità, nonostante le buone idee alla base dello *Story Mode* riescano inizialmente a stimolare e a colpire positivamente il giocatore, non ci metterete molto a rendervi conto delle scarsissime capacità tecniche richieste durante i combattimenti (in pratica, per ogni personaggio è sufficiente capire quale sia la mossa più efficace e, una volta individuata, continuare ad eseguirla all'infinito, per avere la meglio su gran parte degli avversari) e quindi dello scarso stimolo che viene dato all'utente a proseguire la sfida fino in fondo. In definitiva un titolo discreto nel quale ad alcune trovate interessanti non fa purtroppo riscontro una realizzazione all'altezza. Negli USA, tra i fan del Wu-Tang Clan, probabilmente questo gioco riscuoterà un buon successo (gli appassionati di musica rap troveranno la colonna sonora veramente eccezionale), ma penso che qui da noi passerà piuttosto inosservato, quale ultimo esempio tra le decine di anonimi picchiaduro disponibili per PlayStation.

Igor Berzi

VOTO **77%**

CLAN IN DA FRONT, LET YOUR FEET STOMP... NELLA VERSIONE DEL GIOCO CENSURATA MEDIANTE *PARENTAL LOCKOUT*, LE SCENE PIÙ TRUCULENTE E LE VARIE *FATALITIES* SONO STATE COMPLETAMENTE RIMOSSE PER LA GIOIA DEI BIGOTTONI DI TUTTO IL MONDO.

GAMES EXPRESS
Corner Shop
Presso COMPUTER SHOP
Via DARIO CAMPANA, 1
RIMINI

GAMES EXPRESS
NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE

SEDE CENTRALE
PUNTO VENDITA
VIA COLETTI, 125
RIMINI

VENDITA VIDEOGIOCHI PER CORRISPONDENZA SENZA
NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE
SOFTWARE RIGOROSAMENTE ORIGINALE
CATALOGO GRATUITO SENZA OBBLIGO D'ACQUISTO
BUONO SCONTO DI LIRE 5.000 PER OGNI PRODOTTO ACQUISTATO,
NELLO STESSO ORDINE, DOPO IL PRIMO

IL CASO DEL GIORNO
Internet, acquistavano cd Playstation falsi: rischiano 8 anni
LA PIRATERIA
E' UN CRIMINE.
NON ACCETTARLA.

TITOLI PLAYSTATION PAL

SHADOWMAN	99.900	DINO CRISIS	114.000
FORMULA ONE 99	104.000	SPEED FREAKS	104.000
GTA 2	109.000	SOUL RIVER	109.000
MISSION IMPOSSIBLE	109.000	QUAKE 2	104.000
FIFA 2000	99.000	STAR WARS EP. I	104.000

Dreamcast
TRICK STYLE LIRE 119.000
POWER STONE LIRE 119.000
GIOCHI DREAMCAST PAL/USA/JAP
A PREZZI IMBATTIBILI !

D'ora in poi...
...ti conviene giocare con noi

FIGHTING FORCE 2 LIRE 109.000
TOMB RAIDER... LIRE 114.000
FINAL FANTASY VIII LIRE 114.000
NOVITA' IN ARRIVO OGNI GIORNO
NESSUNA SPESA DI SPEDIZIONE AGGIUNTIVA !

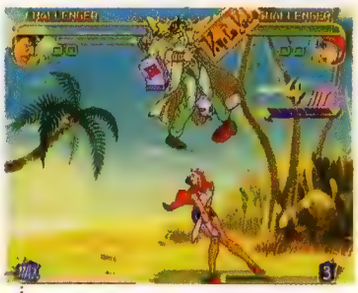
Action Figures
TARZAN LIRE 99.000
WU-TANG LIRE 109.000
OVERBLOOD 2 LIRE 109.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA
Tel 0541.391436 - 0541.791403 Fax 0541.798140 e-mail gexpress@tin.it
ACQUISTI ON-LINE → http://space.tin.it/giochi/alefine/

JOJO'S BIZZARRE ADVENTURE

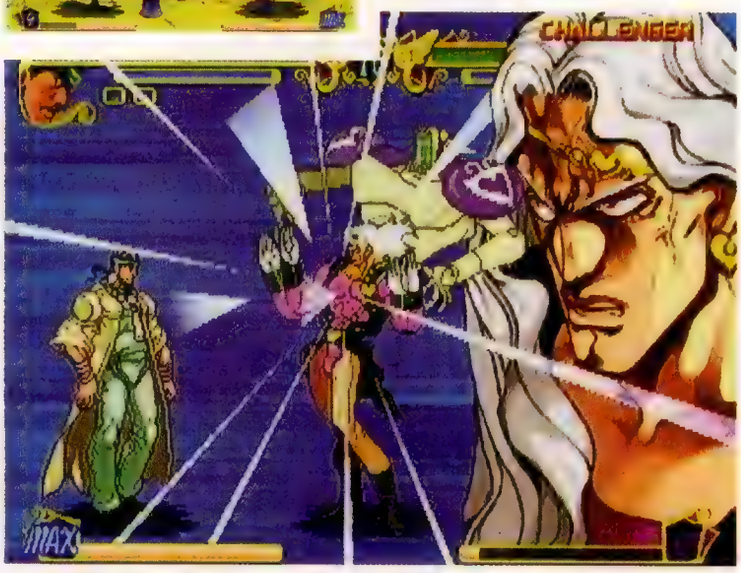
Cani che mangiano gomme da masticare, anime trasformate in monete, persone in grado di fermare il tempo... Mai un picchiaduro è stato così bizzarro!

Versione:	Giapponese
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Picchiaduro

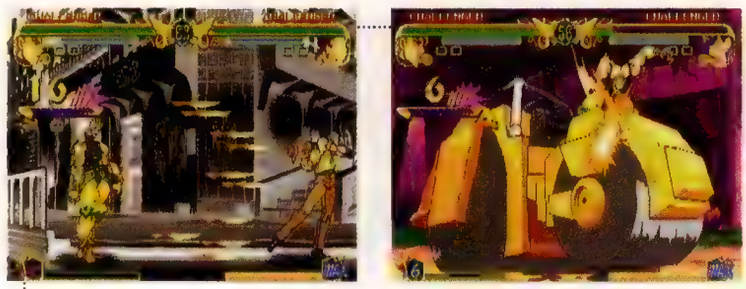


NON C'È CHE DIRE: MARIA POSSIEDE UN FASCINO DAVVERO MAGNETICO...

LE PERFETTE OMBRE DEI PERSONAGGI DEL *COIN-OP* SONO STATE SOSTITUITE DA ANONIME CHIAZZE SCURE.



JOJO NO KIMIYONA BOKEN (LE BIZZARRE *Avventure di Jojo*, edito in Italia da Star Comics) è il *manga* che ha consacrato l'autore Hirohiko Araki al mondo fumettistico internazionale. Iniziato nel 1987, *Jojo* ha goduto di una notevole popolarità in Giappone, tanto da essersi concluso ben 11 anni dopo l'uscita del primo episodio. Le ragioni di tale successo sono indubbiamente da ricercare nell'estro e nell'originalità di Araki, che ha saputo creare un'opera emozionante ed imprevedibile. La caratteristica più singolare del fumetto è la sua divisione in cinque parti distinte, ognuna delle quali vede come protagonista un parente dell'eroe del capitolo precedente. Ciò che lega tutti i cinque personaggi principali del fumetto è la presenza delle lettere Jo Jo nei loro nomi e la predisposizione a vivere avventure fuori dall'ordinario (ecco spiegato il titolo del fumetto). Dei capitoli in cui si divide la saga di *Jojo*, il terzo è stato quello che ha goduto della popolarità maggiore, tanto da essere trasposto in una mini-serie di *OAV* e in un'avventura grafica per Super Famicom. Non c'è da stupirsi quindi se Capcom abbia scelto proprio la terza serie come soggetto a cui ispirarsi per realizzare un picchiaduro dedicato a questo *manga*.



DIO SFOGA TUTTA LA SUA RABBIA NEI CONFRONTI DELLA FAMIGLIA JOESTAR.

HORA! HORA! HORA!

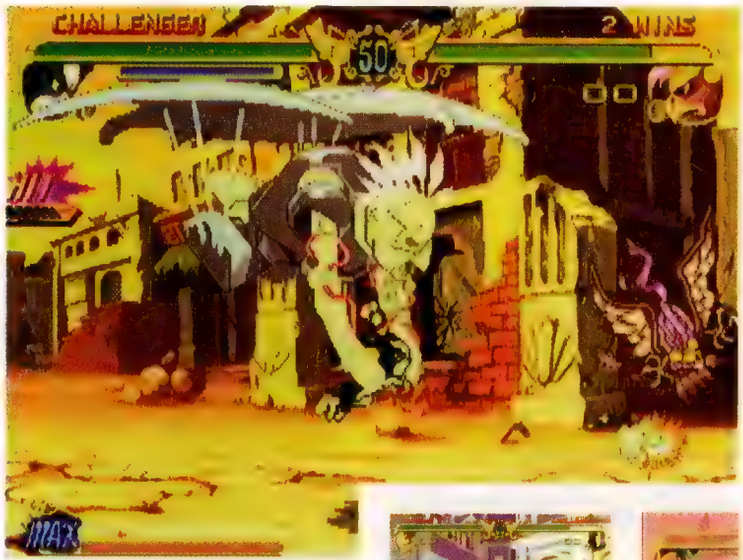
Uscito nelle sale giochi giapponesi alla fine dello scorso anno, **Jojo's Bizzarre Adventure** (**Jojo's Venture** in occidente) è un picchiaduro bidimensionale a incontri specificatamente pensato per gli appassionati del fumetto e l'utenza occasionale. Essendo la versione *arcade* sviluppata su scheda CPS 3, una sua conversione fedele su PlayStation era tecnicamente impossibile. Temendo una diminuzione d'interesse da parte del pubblico, Capcom ha deciso di far leva sulla passione dei numerosi fan del *manga* per assicurarsi comunque una percentuale di vendite soddisfacente. A questo scopo, con l'aiuto di Araki e dello studio Lucky Seven, sono state apportate numerose aggiunte che hanno trasformato il picchiaduro originale in una vera e propria opera multimediale dedicata al fumetto.

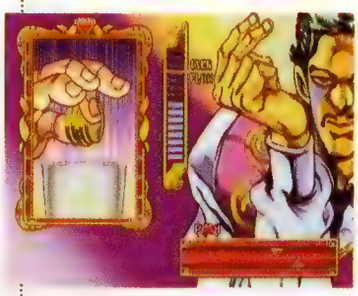
L'aggiunta più interessante riguarda il *Super Story Mode*, una lunga avventura grafica multi-evento che illustra abbastanza fedelmente tutto il terzo capitolo della saga: rivivrete quindi le gesta di Jotaro Kujo e compagni in viaggio dal Giappone all'Egitto per scovare e uccidere il vampiro immortale Dio. In questa modalità non è possibile scegliere un personaggio, ma bisogna utilizzare i combattenti forniti dalla CPU in relazione alla trama del gioco. La storia è narrata mediante immagini accompagnate da dialoghi, spesso parlati, e svariati sottogiochi, costituiti in buona parte da sequenze nelle quali bisogna premere un tasto della croce direzionale nel momento indicato dalla CPU. Sono inoltre compresi sottogiochi tecnicamente più complessi come uno sparatutto, picchiaduro a scorrimento e alcune prove di abilità ispirate a particolari momenti del fumetto: giochi che ad un utente occasionale possono apparire semplici e privi di significato, ma che per un appassionato di *Jojo* risultano estremamente evocativi. Ad ogni prova superata nel *Super Story Mode* viene assegnato un punteggio necessario a sbloccare svariate opzioni aggiuntive. Vincolando i segreti del gioco all'accumulo di questi punti si obbliga il giocatore a ripetere più volte lo *Story Mode*, aumentandone di conseguenza la longevità. D'altro canto la necessità di rigiocare più volte le stesse sequenze può creare frustrazione nel giocatore, soprattutto se non è incentivato dalla passione per il fumetto ad attivare tutte le opzioni segrete: queste comprendono quattro personaggi inediti, una galleria contenente numerose immagini e informazioni (compresi addirittura gli spartiti di alcuni brani della colonna sonora) oltre che il libro a fumetti di Thoth. Le profetiche vignette di Boingo costituiscono un menù che dà accesso a tutti i finali del gioco, ai sottogiochi contenuti nel *Super Story Mode*, ad un programma per la lettura dei tarocchi e ad una collezione di tutte le musiche e i campionamenti audio del gioco. Le altre modalità di gioco inserite comprendono una serie di *mini-games* per PocketStation e i classici *Training*, *Versus* e *Arcade Mode*: quest'ultimo si compone di otto incontri la cui sequenza, essendo legata alla trama del fumetto, rimane fissa per ogni personaggio. Una scelta che se da una parte evita la creazione di incongruenze con il *manga* dall'altra può risultare alla lunga noiosa, soprat-

tutto aper i non fan di *Jojo*. Numerose aggiunte sono state apportate anche alla rosa dei combattenti, costituita ora da 22 elementi. A differenza del *coin-op* sono disponibili sin dall'inizio Dio, Shadow Dio, Vanilla Ice e Joseph Joestar da giovane (il Jojo della seconda serie). Sono inoltre stati inseriti 8 personaggi inediti costituiti da Hol Horse, Maria, Pet Shop Polnareff posseduto da Anubis, Rubber Soul, Khan, Kakyoin cieco e Hol Horse accompagnato dal piccolo veggente Boingo.

SABAKU NO WA ORE NO STAND DA!

Essendo il *coin-op* pensato per un'ampia fascia di pubblico, **Jojo's Bizzarre Adventure** presenta una meccanica di gioco semplificata rispetto a titoli come **Street Fighter Zero 3** e **Vampire Savior**: una diversità causata anche dalla necessità di seguire il *manga*, che ha portato all'adozione di nuove soluzioni di gioco. La più singolare è l'introduzione dello *stand* che costituisce in pratica la materializzazione dello spirito combattivo dei protagonisti. Quando attivo, lo *stand* si offre a più impieghi durante il gioco: potenzia i colpi normali, esegue attacchi speciali e super effettuabili con le classiche sequenze di movimenti dei picchiaduro Capcom, permette di assorbire parte del danno ricevuto e può essere programmato per agire separatamente dal proprio possessore, permettendo attacchi contemporanei. In alcuni casi è addirittura controllabile a distanza. L'utilizzo dello *stand* decrementa un'apposita barra, il cui consumo aumenta nel caso subisca dei danni: una volta esaurita bisogna attendere che si sia totalmente ripristinata prima di evocare nuovamente il proprio *stand*. Un'altra caratteristica singolare di **JBA** è la presenza di una pulsantiera limitata a soli quattro tasti: tre per gli attacchi e uno per lo *stand*. I personaggi che non possiedono questo potere utilizzano il pulsante dedicato allo *stand* per eseguire attacchi speciali. Tutti i colpi presenti nel gioco sono ispirati a vicende accadute nel fumetto, fattore che risulta un incentivo non indifferente per chi ama l'opera di Araki. La necessità di imitare il *manga* in modo quasi maniacale ha però reso i personaggi poco bilanciati. Inoltre la meccanica di gioco, per quanto non priva di elementi strategici, è troppo semplice per poter essere apprezzata da un appassionato di picchiaduro. Di conseguenza **JBA** non risulta molto adatto a quest'ultima categoria, come del resto ha confermato la tiepida accoglienza riservata al *coin-op* nei paesi in cui il *manga* non è conosciuto.





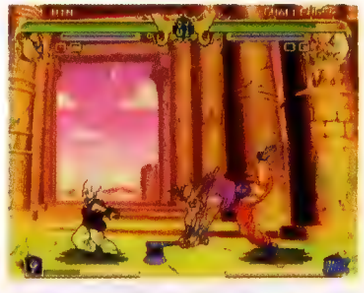
THE WORLD: TOKI O TOMARE!

In quanto conversione dall'*hardware* Capcom System 3, attendersi una trasposizione fedele del *coin-op* era quantomeno utopistico. Le differenze cosmetiche con la versione a gettoni sono molte: le principali vittime di tagli e modifiche sono gli *stand*, diventati pallidi fantasmi di ciò che erano in origine. Scomparsa buona parte dei colori e delle animazioni, rimangono delle sagome pixellose appena riconoscibili. Lo stesso si può dire per gli effetti che accompagnano i colpi speciali. Meno sacrificati i personaggi, che mantengono un buon livello di animazione, e i fondali, praticamente intatti in quanto anche in origine erano caratterizzati da un'eccessiva staticità. Ridotta per esigenze di spazio anche la qualità dell'audio che in compenso ha goduto dell'aggiunta di nuovi campionamenti e brani inediti. A questi difetti bisogna aggiungere anche tempi di caricamento piuttosto lunghi, compensati solo in parte dalle splendide illustrazioni che li accompagnano. Le numerose modifiche cosmetiche apportate a un titolo che vedeva nella grafica una delle proprie caratteristiche migliori, hanno portato ad un impoverimento eccessivo della versione casalinga: difetto che, aggiunto alla meccanica di gioco semplice e mal bilanciata, lo rendono poco adatto ai puristi dei picchiaduro. Il discorso ovviamente cambia per i fan del fumetto che costituiscono il *target* principale di Capcom. I numerosi riferimenti al *manga* e le svariate aggiunte lo rendono un pezzo da collezione che non deve mancare ad ogni appassionato dell'opera di Araki. Se vi sentite parte di quest'ultima categoria, ignorate il voto di questa recensione e acquistatelo senza esitazione.

Diego Cortese

VOTO **80%**

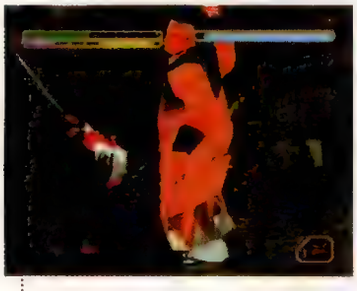
IL *SUPER STORY MODE* CONTIENE SVARIATI SOTTOGIOCHI ISPIRATI AL *MANGA*.



RONIN **BLADE**

Kotareo Hiba e Lin, due persone profondamente diverse che hanno un solo scopo nelle vita: eliminare il Signore di Tohjo. Perché? Leggete quanto segue per scoprirlo...

Versione:	Europea
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Azione



COME SI SUOL DIRE: PIÙ GRANDI SONO, PIÙ RUMORE FANNO QUANDO CADONO... SI, MA IL PROBLEMA È FARLI CADERE!

LA STORIA DEL GIAPPONE MEDIEVALE, ricca di storie che narrano di ninja e di samurai potentissimi, in grado di utilizzare tecniche di combattimento assolutamente incredibili, è un argomento affascinante e pieno di spunti d'interesse; ecco quindi spiegato perché i programmatori di svariate *software house* hanno utilizzato proprio quest'ambientazione per realizzare produzioni in cui lottare contro forze del male. **Ronin Blade**, titolo Konami conosciuto in Giappone e negli Stati Uniti con il nome di **Soul of the Samurai**, offre al giocatore proprio la possibilità di immergersi nell'atmosfera e nei combattimenti del Giappone feudale, impersonando due guerrieri che, per differenti motivi, devono affrontare e sconfiggere il cattivone di turno, il Signore di Tohjo. Il giocatore infatti si trova immerso, dopo una sequenza introduttiva e dopo aver scelto il personaggio da controllare, in due distinte storie che si sviluppano però in maniera parallela, caratterizzate da ambientazioni e nemici simili e, soprattutto, dallo stesso scopo finale; sia il *ronin* Kotaro Hiba, tornato a far visita alla tomba dei propri genitori, solo per scoprire che le salme sono state riesumate e trasformate in pericolosi *zombie*, che il ninja Lin, che deve riuscire a recuperare l'oro sparito dalle casse dello Shogun, vogliono riuscire a trovare, anche a costo della vita, il Signore di Tohjo, nel primo caso per vendicare l'onore della propria famiglia, e nel secondo per portare a termine il compito assegnato dal padrone.

ANCHE I FMV PRESENTI NEL GIOCO HANNO UNA QUALITÀ ALTALENANTE.

I DUE SAMURAI

La prima impressione che si prova giocando a **Ronin Blade** è che in Konami abbiano cercato, per sfruttare le tendenze più recenti, di implementare dei momenti di riflessione in un titolo che si basa puramente sull'azione; anche se **Ronin Blade** è fondamentalmente un gioco di combattimento, e proprio gli incontri con i nemici rappresentano la maggior parte delle situazioni da affrontare, non mancano saltuari enigmi da risolvere, enigmi che seguono tutti la classica formula "trova oggetto/utilizza oggetto", senza cioè arrivare alla complessità e alla varietà di problemi che riguardano le avventure vere e proprie. L'enfasi è quindi posta più sull'azione con l'eroe prescelto che, utilizzando tutta una serie di potenti e affilatissime armi, deve massacrare decine e decine di nemici; la battaglia, resa più equa dalla presenza di alcune mosse e combinazioni speciali (le tipiche tecniche già viste in molti cartoni animati di provenienza nipponica), in grado di infliggere un'ingente quantità di danni anche ai nemici più resistenti e combattivi, risente però di un paio di difetti abbastanza evidenti e di una certa rilevanza, difetti che, almeno inizialmente, causano non pochi problemi. Non è infatti piacevole dover combattere contro più avversari utilizzando un personaggio che non risponde in maniera impeccabile ai comandi e che, a causa di un sistema di gestione delle visuali non sempre preciso, viene a volte inquadrato da posizioni e angolazioni

VISA ITALIA

VISA ITALIA

Dreamcast™

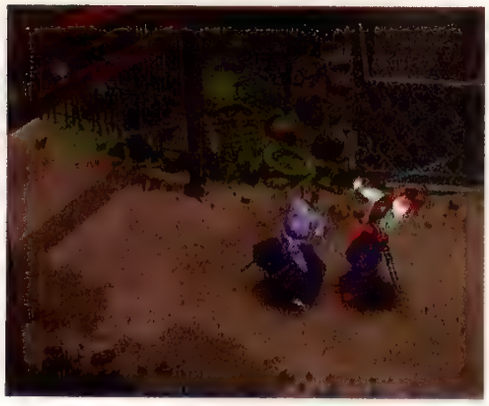
が身近になりました。

RISERVATO AI RIVENDITORI

Dreamcast JAP-USA-EUR con accessori ed oltre 50 titoli disponibili.

Tutte le macchine sono coperte da garanzia e certificate CE.

VISA Italia srl Via Baccio da Montelupo, 62 - FIRENZE tel. 055 7326.048 fax 055 7326.247
Via Casal del Marmo, 750b - ROMA tel. 06 6156.7336 fax 06 6156.7343
www.visaitalia.com **info@visaitalia.com**



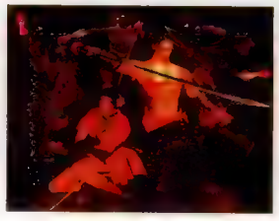
ALCUNE MOSSE SEGRETE SONO ACCOMPAGNATE DA EFFETTI GRAFICI DISCRETAMENTE SPETTACOLARI.

abbastanza fantasiose e scomode. L'unica tecnica da utilizzare in queste situazioni consiste nel posizionarsi in corrispondenza di un muro, una parete o qualche altro oggetto, in modo da limitare le direzioni degli attacchi e di poter vedere frontalmente (o al limite lateralmente, ma mai di spalle) i nemici. Decisamente interessante invece l'ambientazione di gioco che, pur non riuscendo a incutere particolare timore malgrado la presenza di mostruose creature da combattere, si segnala per varietà e per cura nei dettagli, anche i più piccoli e meno rilevanti. Vari e ben realizzati anche i vari nemici da affrontare nel corso della missione, siano essi i deboli ninja presenti nelle prime fasi di gioco o le assai più insidiose creature da affrontare nelle zone più avanzate. La scelta da parte dei programmatori di far rigenerare a intervalli di tempo regolari queste creature, comprensibile per innalzare la qualità della sfida, si rivela però un'arma a doppio taglio dato che, se da un lato rende **Ronin Blade** un titolo decisamente più complesso e difficile, dall'altro può causare un senso di frustrazione e monotonia (distruggere lo stesso nemico per una decina di volte non è quello che definiremmo un passatempo piacevole...) e diminuire di conseguenza l'interesse del giocatore. Elemento invece degno di menzione e notevole rilevanza è la presenza di due sfide completamente diverse dato che, al contrario di quanto accade in molti titoli, in cui la selezione del personaggio non ha nessuna importanza ai fini della storia e dello sviluppo del gioco, in **Ronin Blade** i due protagonisti vivono avventure completamente differenti, così come sono diversi i traguardi che devono raggiungere. Malgrado i difetti citati in precedenza, il giudizio finale su **Ronin Blade** è globalmente positivo, anche se non raggiunge valutazioni particolarmente elevate; il titolo Konami infatti è dotato di diverse caratteristiche interessanti, tra cui spiccano la struttura di gioco, abbastanza semplice ma sempre coinvolgente, e la realizzazione tecnica, pregevole sia nella grafica che nell'accompagnamento sonoro, a cui bisogna poi sommare anche una longevità invidiabile. Certo, non si tratta di un capolavoro, ma se state cercando un titolo d'azione in cui non dovete massacrare i soliti *zombie* nelle solite ambientazioni moderne, allora **Ronin Blade** potrebbe anche essere il vostro gioco.

Marco Ravetto

VOTO **78%**

IN CHE MODO BISOGNA UTILIZZARE QUESTO BEL FIORELLINO? RACCOGLIETELO E COMINCIATE A PENSARE.



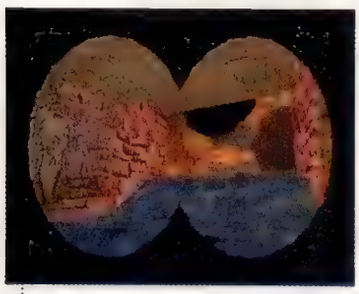
DRAGON GAME
Dreamcast
NINTENDO 64
PlayStation
DISTRIBUZIONE VIDEOGIOCHI - ACCESSORI - GADGETS
VISITA IL NOSTRO SUPER SITO.
TROVERAI TUTTE LE NOVITA' MANGA E ANIME.
WEB.TISCALINET.IT/DRAGONGAME
DRAGON GAME snc
P.za Matteotti N° 15 Erba (CO)
Tel./Fax 031/3338374 - info.dragongame@tiscalinet.it
web.tiscalinet.it/dragongame

REVIEW

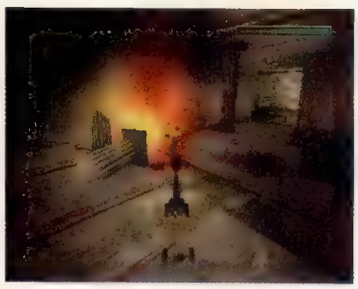
TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

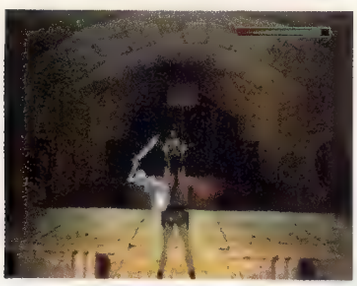
Squadra che vince non si cambia. Lo suggerisce il buon senso, e a quanto pare il mondo dei videogiochi è permeato da una grande quantità di buon senso. Ma non si diceva che le realizzazioni videoludiche sono una forma d'arte?

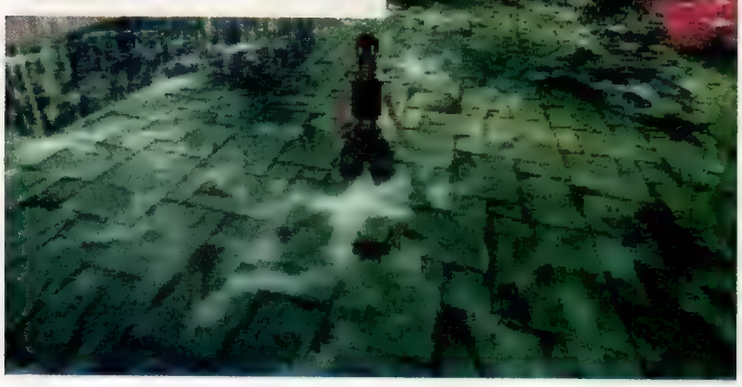
Versione:	Europea
Casa:	Eidos
Sviluppatore:	Core Design
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura dinamica



SBAGLIATO. IL BINOCOLO NON SERVE PER SPIARE LARA MENTRE SI FA LA DOCCIA...





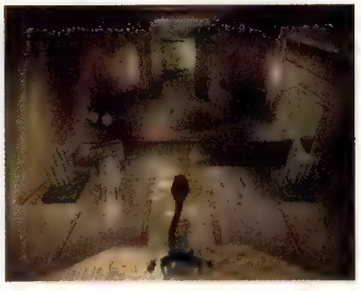


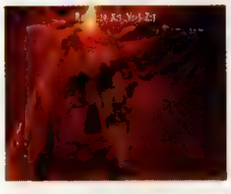
A QUANTO PARE NON È COSÌ: BUON senso ed arte sono, ci pare, poco compatibili. Ad ogni buon conto, è quasi Natale ed è tempo di tirare fuori dal cilindro il quarto episodio della saga di Lara Croft. Quando, anni fa, Eidos lanciò sul mercato quell'incredibile mix di giocabilità, belle gambe ed innovazioni tecniche di nome **Tomb Raider**, ricordiamo bene lo stupore che il gioco suscitò nel nostro cuore e in quelli di chi aveva avuto modo di vedere il gioco. Era di certo un capolavoro, una pietra miliare, un prodotto che segnava un nuovo traguardo. I saloni giganteschi, i tuffi da altezze impressionanti, la sensazione di libertà, le barzellette su Lara e il WWF per la presenza quasi esclusiva di nemici del mondo animale... Era tutto molto bello, emozionante e coinvolgente. Visto il successo del primo episodio, in onore al buon senso, ne venne un secondo, poi un terzo, poi un film, le magliette, le tazze, l'*happy meal*, il paginone centrale di *Playboy*, il deodorante, il tappetino del mouse, i poster, le biro, gli zaini, le scarpe, la bambola gonfiab... ecc. ecc. Tutto a tema **Tomb Raider**. Niente di male in fondo. Ma se il secondo titolo proponeva poco di nuovo rispetto al primo, i "già visto" del terzo erano ancora più abbondanti. Il quarto, denominato per rompere la tradizione in onore dell'annunciata svolta verso la novità, **Tomb Raider: the Last Revelation**, fa il proprio ingresso mormorando un *mea culpa*, riconoscendo una certa ripetitività nelle passate esperienze e proponendosi con una serie di novità che, nelle speranze di Core ed Eidos, dovrebbero essere sufficienti ad attirare ancora una volta i fan di Lara in una lunga serie di livelli. E con ogni probabilità le speranze suddette incontreranno la realtà dei fatti. Ma alla quarta esperienza, è davvero possibile affermare che il giocatore abbia davanti un prodotto innovativo, o comunque in grado di portare sui nostri schermi delle novità effettive?

E IL QUATTRO VIEN DA SÉ

Iniziamo con il dire che l'impostazione di massima del gioco è sempre la stessa: punto di vista in terza persona, Lara in calzoncini e *top*, armi a non finire, mostri, *puzzle* e vecchie tombe polverose. Ma evidenziare i punti comuni non è certo una buona scelta. È più utile puntare sulle novità, presenti tanto a livello strutturale che sul più banale piano dell'azione pura. La trama del gioco è basata sulle nefande scelte di un gruppuscolo di scellerati che decidono di risvegliare, tramite cruento sacrificio umano, nientemeno che Set, divinità egizia malvagia e intenzionata a distruggere il mondo. Lara, dopo aver fallito nel tentativo di evitare che questa spiacevole situazione abbia a verificarsi, decide di optare per una linea più aggressiva e si incarica di riportare alla luce del Cairo la divinità del sole, Horus, che ingaggiando un'epica battaglia con il cugino potrebbe riuscire ad evitare il peggio. Al contrario dei precedenti titoli, la continuità della trama gioca un ruolo di prim'ordine, volto a catturare l'attenzione del giocatore per coinvolgerlo a fondo nelle peripezie della protagonista. In questo senso va la decisione di ambientare tutti i livelli in Egitto, luogo affascinante e misterioso, nonché archeologicamente intenso. Niente più Nepal, quindi. Sempre sul filo della verosimiglianza, i ragazzi di Core Design hanno cercato di dare ai luoghi e alle sequenze FMV del gioco un taglio molto più cinematografico e realistico, recandosi personalmente sul Nilo per fare riprese e ottenere mappe accurate, poi usate per ricavarne *texture* e ambientazioni credibili. Noi non siamo mai stati in Egitto, quindi ci saremmo bevuti di tutto, comunque lo sforzo ha dato buoni frutti e non si può che apprezzare la finitura delle sequenze a tutto schermo, davvero notevoli e ben realizzate, e presenti anche nella discreta quantità di circa venti minuti. Questo **Tomb Raider** è decisamente più lungo dei precedenti, mettendo a disposizione ben quaranta livelli. Il ragionamento dietro questa scelta è semplice: diamo al giocatore più "materia giocabile", in modo che il centone sia speso bene. Non male. Ad ogni modo, il primo di questi quaranta livelli è simile alla vecchia casa di Lara, ovvero permette di acclimatarsi ai controlli e al caldo egiziano tramite i suggerimenti del fu maestro della nostra amata. In questo contesto avremo modo di vederla ancora sedicenne, con un paio di treccine al posto della lunga treccia che l'ha contraddistinta nei tre episodi precedenti. Ma niente paura: tutto ciò durerà solo lo spazio di un livello, in quanto già dal secondo si tornerà a semiautomatiche, sorriso storto e 31 anni di salute e bellezza *made in Eidos*. Al di là di queste premesse, il gioco è impostato in modo lievemente differente rispetto al passato. Abbandonati gli ampi saloni, ci si muove più spesso per ambienti angusti e labirintici, anche se non mancano un paio di livelli davvero incantevoli per trovate architettoniche e impatto visivo. Si è deciso di puntare di più sui *puzzle*, in modo da spostare il baricentro del gioco dal corri-salta-scarica-il-revolver a qualcosa di più meditativo. Possiamo confermare che in questo **Tomb Raider** non manca affatto il *puzzle-solving*, e che in

genere gli enigmi sono di buon livello e richiedono una certa dose di riflessione. Altra novità di rilievo riguarda l'inventario: abbandonato il classico approccio, si è deciso per qualcosa di più classico, con l'inserimento della novità, per altro già vista in altri titoli, di poter "mixare" vari oggetti per ottenerne di nuovi. Tanto per fare un esempio, è possibile collegare un mirino laser al revolver per ottenere una sorta di fucile di precisione alla **Metal Gear Solid**, con tanto di *zoom*. Alcune armi dispongono di proiettili di tipo differente: il fucile a pompa, tra l'altro, può utilizzare cartucce a rosata più o meno ampia. Altra *new entry* è il binocolo, che permette, come ovvio, di vedere meglio oggetti lontani e, come meno ovvio, di vedere meglio al buio, tramite una sorta di sistema di amplificazione di luce ambientale. Come al solito sono presenti i bengala con l'annessa illuminazione in tempo reale degli ambienti, sottolineata dal continuo uso di fonti di luce come torce alle pareti e così via. Apriamo ora il capitolo nuove mosse: Lara può esprimere la propria corporeità repressa nei precedenti episodi anche carponi e gattonando, dispone della possibilità di arrampicarsi lungo corde e utilizzarle come il buon vecchio Tarzan, e, forse la novità più eclatante, può adesso muoversi lungo i cornicioni girando anche gli angoli. All'aumentare delle mosse sono ovviamente aumentate anche le possibilità di inserire luoghi nascosti difficili da raggiungere, piuttosto che la complessità generale dell'azione.





DIMMI CHE MOTORE HAI E TI DIRÒ CHI SEI

Tomb Raider IV implementa un motore 3D dalle buone prestazioni. Prima caratteristica vincente è l'alta risoluzione, che si nota parecchio, e un *frame rate* molto elevato. La qualità delle *texture* è aumentata ancora, ma non si può dire di trovarsi di fronte a qualcosa di eccezionale: l'impostazione "a cuboni" permane invariata, ma gli ambienti sono molto complessi e davvero ottimamente realizzati, tanto a livello di struttura quanto nel grado di dettaglio dei modelli 3D. Il godimento di tutto questo ben di Dio è purtroppo talvolta minato da evidenti rallentamenti, pur se sporadici, e da errori di *clipping* che, all'alba della quarta edizione, si sarebbero potuti evitare una volta per tutte, considerato anche il fatto che si sono visti più e più giochi che non presentavano affatto simili problemi. Ad ogni buon conto, nel complesso l'aspetto grafico è d'impatto. I nemici sono ben realizzati, molto convincenti, e in base a quanto visto, per lo più appartenenti al regno animale, come da antica tradizione, ma non manca qualche egiziano da crivellare di colpi. Lara è animata splendidamente: le movenze sono estremamente verosimili ed è evidente un aumento del numero di poligoni utilizzati dai grafici 3D. Anche la nuova serie di mosse è stata realizzata in maniera egregia. I controlli sono buoni, ed è possibile utilizzare anche le leve analogiche: quella di sinistra è deputata ai movimenti, quella di destra alla visione in prima persona a 180°, mentre i tasti **L3** e **R3** sono assegnati alle funzioni di salto e di interazione con l'ambiente. Per la cronaca, è ancora possibile realizzare il tuffo di testa a volo d'angelo e la verticale sui bordi dei blocchi. Anche il viso di Lara e il *décolleté* sono stati realizzati in maniera più fedele. Insomma, per la protagonista i grafici non hanno risparmiato attenzioni di alcun genere...

TIRANDO LE SOMME...

Tomb Raider IV, lo vogliamo sottolineare in maniera chiara, a nostro avviso non presenta innovazioni sufficientemente radicali per poter affermare di trovarsi di fronte a un titolo diverso dai precedenti. Le novità, descritte nell'articolo, ci sono, ma non sono affatto sufficienti per regalare emozioni intense. In verità, questa quarta avventura di Lara può vantare inevitabili migliorie generazionali e poco di più. Di fondo, il primo e l'ultimo **Tomb Raider** sono giochi quasi identici. Cambia forse la carrozzeria, ma la sostanza no. Non possiamo evitare di pensare che si tratti del "**Tomb Raider** di Natale". Certo, è un ottimo gioco e, come accadeva già per il secondo, è in grado di divertire parecchio. Ma chi ha provato gli altri episodi e si aspetta qualcosa di veramente nuovo, rimarrà profondamente deluso. Al contrario, chi si accontenta di qualche nuova esibizione ginnica di Lara non potrà lamentarsi. Quanto c'è di buono in **Tomb Raider: The Last Revelation** è preso di peso dal primo episodio. Il resto è cosmesi, *lifting*, qualche trovata, il fascino della protagonista, pubblicità, e il buon vecchio "far soldi". Consigliatissimo a chi non ha mai giocato agli episodi precedenti o a chi si accontenterebbe (e sappiamo che sono in tanti) anche di un *data-disk* con quaranta nuovi livelli. Sconsigliato a chi cerca, nei videogiochi, qualcosa di più.

Matteo Tenca

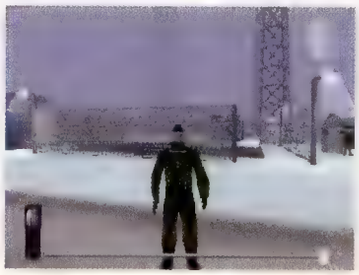
VOTO **88%**

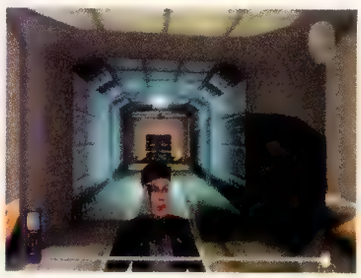
I PROGRAMMATORI DI CORE DESIGN HANNO EVIDENZIATO LE FASI DI *PUZZLE SOLVING* RISPETTO AGLI ULTIMI DUE EPISODI.

ALL'INIZO DEL GIOCO DOVRETE FAR PRATICA CON I COMANDI IMPERSONANDO UNA VERSIONE 16ENNE DI MISS CROFT, DOTATA DI UN PAIO DI CODINI AL POSTO DELLA SOLITA TRECCIONA.

MISSION: IMPOSSIBLE

Battendo ogni record e con una mossa a dir poco sorprendente (certo certo, come no?), Infogrames converte su PlayStation **Mission: Impossible**, *tie-in* già disponibile per Nintendo 64 ispirato a una produzione cinematografica del 1995...

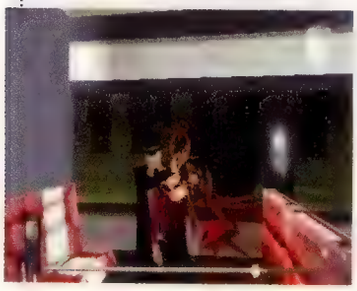




Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Avventura/Azione

TRAVESTITO DA CAMERIERE, ETHAN PENETRA ALL'INTERNO DELL'AMBASCIATA ALLA RICERCA DI IMPORTANTI SEGRETI.

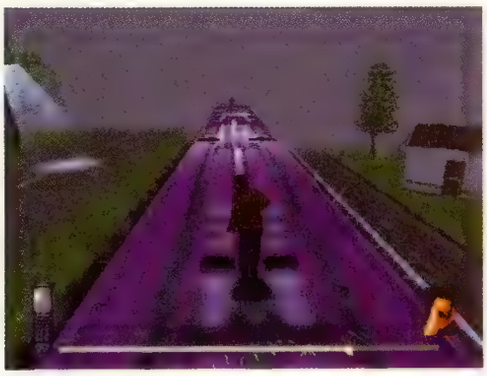
ALL'INTERNO DEL TRENO È IMPORTANTE NON COLPIRE I PASSEGGERI INNOCENTI CHE CAMMINANO NELLA CARROZZA.

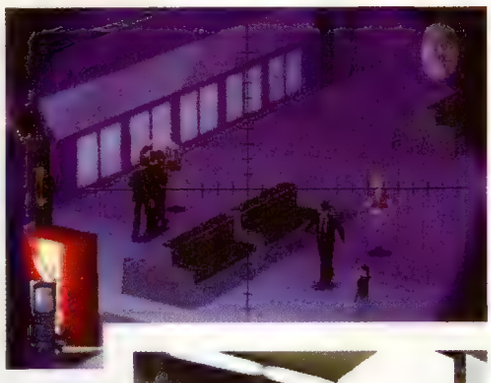


LA FINE DELLA GUERRA FREDDA E IL successivo clima di distensione nei rapporti internazionali tra i Paesi dell'est europeo e gli Stati Uniti ha, almeno in linea teorica, eliminato uno dei principali spunti per libri e film di spionaggio; ciònonostante autori come Le Carrè, Grisham e Ludlum hanno continuato a sfornare con costanza le proprie opere e l'industria cinematografica, seppur in forma ridotta, non si è dimenticata di spie e agenti segreti che, circondati da donne da sogno e armati di assurdi e tecnologici macchinari, salvano il mondo dalle grinfie di pazze associazioni criminali. Leggermente diversa è la trama di **Mission: Impossible**, film uscito nel 1995 (tratto da una popolare serie televisiva anni '60) che ora, a quasi cinque anni di distanza, "rivive" sugli schermi PlayStation; seguendo fedelmente lo sviluppo della storia e le ambientazioni della pellicola, il giocatore impersona Ethan Hawk, un agente segreto americano coinvolto in una cospirazione, che viene accusato ingiustamente di spionaggio e di aver causato la morte della sua squadra in una missione. L'unica possibilità per ripulire la propria reputazione, e per evitare di essere catturato e processato per alto tradimento, è di riuscire a scoprire i veri colpevoli, evitando allo stesso tempo che importanti documenti finiscano nelle mani del nemico.

MISSION: POSSIBLE

Per riuscire a sopravvivere nelle venti missioni che compongono il gioco bisogna fare ampio uso di una serie di oggetti e armi che tutti gli appassionati del genere spionistico hanno già imparato a conoscere e apprezzare. Lenti a contatto a infrarossi, visori notturni, detonatori radio controllati, polvere nauseante, generatori di fumo e *scanner* per impronte digitali rappresentano solo una piccola selezione dell'armamentario disponibile e consentono di strutturare le missioni in diversi modi e di studiare differenti tattiche di gioco: chi preferisce un attacco diretto può indirizzarsi subito verso il nemico, mentre chi invece vuole utilizzare una tecnica più raffinata e sicura può lanciare delle granate nei condotti di ventilazione, in modo da eliminare gli avversari senza correre troppi rischi. Una "tattica kamikaze" non è però consigliabile anche perché, utilizzando il *Facemaker*, è facile passare inosservati nei locali e nelle zone più trafficate e pericolose: tramite questo utilissimo *gadget* infatti si possono creare delle vere e proprie maschere "alla Lupin" in grado di ingannare per un breve periodo di tempo anche il nemico più attento, così da consentire di passare inosservati ed evitare una parte dei problemi. I livelli presenti, abbastanza vari, traggono chiaramente ispirazione dalle ambientazioni e dalle situazioni viste nel film, riproducendone alcune delle scene più popolari: per portare a termine la propria missione Ethan deve quindi penetrare all'interno del quartier generale della CIA, infiltrarsi in un party all'ambasciata e fuggire in zone innevate fino ad arrivare a Londra, più precisamente nella fermata di Waterloo della metropolitana. Uno degli aspetti meno convincenti di **Mission: Impossible** è proprio la calibrazione del livello di difficoltà: venti missioni diverse possono sembrare tante, ma visto il basso grado di intelligenza artificiale di cui è dotata la maggior parte dei nemici controllati dalla CPU, è abbastanza semplice avanzare senza riscontrare troppi problemi. Anche armati solo di

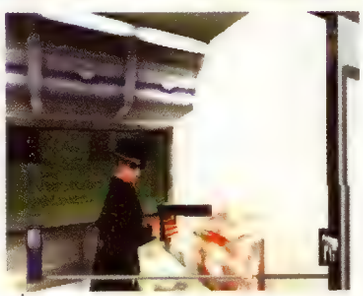




una semplice pistola è possibile eliminare decine di nemici e progredire malgrado un sistema di controllo che, soprattutto nelle fasi di puntamento e di sparo, non è sempre impeccabile. I problemi che affliggono **Mission: Impossible** non riguardano però solo l'impostazione strutturale, ma anche la realizzazione tecnica, soprattutto per quanto riguarda la grafica: i filmati presenti tra una missione e l'altra, importanti per mantenere elevato il grado di interesse e per illustrare e introdurre ogni singola missione sono piuttosto scarsi e impallidiscono se confrontati con quelli visibili nelle produzioni più recenti. Anche i personaggi, soprattutto per quanto riguarda i volti, non convincono pienamente, così come non è possibile rimanere soddisfatti di fronte ad alcune ambientazioni, che rappresentano comunque l'aspetto più curato della realizzazione tecnica. I programmatori di Infogrames hanno atteso diversi anni per convertire **Mission: Impossible** da Nintendo 64 a PlayStation, ma non hanno sfruttato questo periodo per apportare alcuna miglioria evidente; i pregi e gli aspetti positivi che caratterizzavano l'originale sono rimasti immutati, così come sono rimasti difetti e limiti, con l'aggravante del tempo trascorso. Se al momento della sua uscita originale, **Mission: Impossible** poteva essere considerato un titolo interessante ora, vista anche la qualità dei titoli concorrenti, la valutazione globale sul prodotto Infogrames non può che essere una sufficienza risicata.

Marco Ravetto

VOTO **64%**



UCCIDERE I NEMICI È SIN TROPPO SEMPLICE, NON TANTO PER IL SISTEMA DI CONTROLLO, QUANTO PER LA LORO LIMITATA INTELLIGENZA ARTIFICIALE.

millenium

CD-ROM VIDEOGAMES

DUE PUNTI VENDITA

Via Imbriani, 17/r - 50100 Sesto F.no
Tel. 0554226452 - Fax 0554482714

Via del Paradiso, 2r - 50126 Firenze
Tel. 0556581435 - Fax 0556581662

e.mail: millen@iol.it

www.millenium-italia.com

VENDITA PER CORRISPONDENZA

SERVIZIO RIVENDITORI

DREAMCAST PAL + GIOCO
telefonare

NINTENDO + GIOCO
L.189.000

OFFERTE PSX

giochi nuovi originali da L. 29.000

Volante Mc.Laren + F1 99 L. 199.00

Action Replay Pro + Silent Hill L. 109.000

Playstation + Gioco L. 249.00

PSX + F1 97 + Volante Mc.Laren L. 349.000

TITOLI JAP & USA 40% DI SCONTO

Resident 3 JAP + Mod. esterna + Cavo L. 129.000

CHRONO CROSS

OFFICIAL F1 RACING

DIEHARD TRILOGY II

PERFECT STRIKER

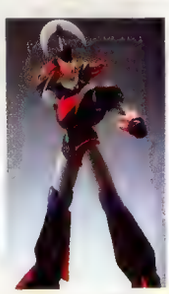
PARASITE EVE II

SOGGETTI IN RESINA
A PARTIRE DA
L.39.000

COMBATTLER V

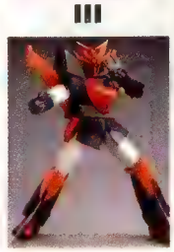
MAZINGA

DAIAPOLON



GOLDRAKE

DAITARN III



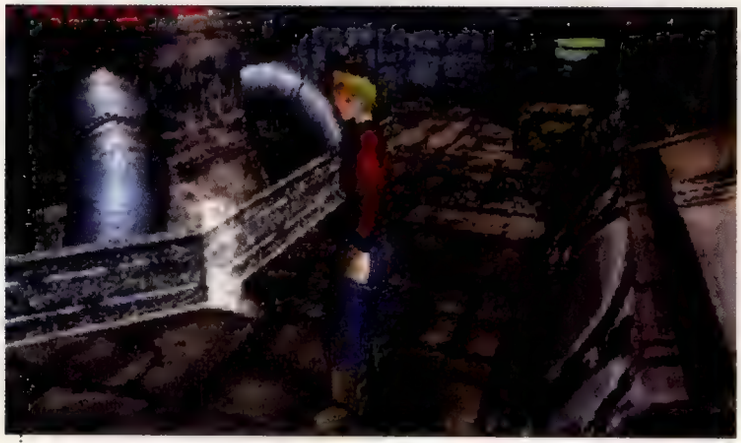
Dreamcast

PlayStation

NINTENDO64

OVERBLOOD 2

"Ho visto le migliori menti della mia generazione distrutte da patetici cloni o da biechi *more-of-the-same-games*, le ho viste entrare nel tunnel dei *sequel* e della pirateria, le ho viste assuefarsi ad ogni tipo di aberrazione videoludica..." (Ginsberg/Fulco)



I CONTROLLI DI OVERBLOOD 2 SONO TALVOLTA POCO *FRIENDLY*: SALTI DI PRECISIONE O SEMPLICI USCITE DALL'ACQUA POTREBBERO DARVI DEI PROBLEMI...

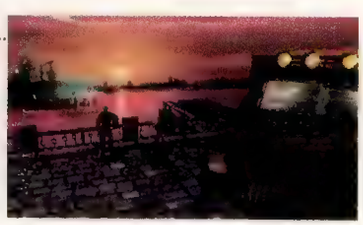
IL SISTEMA DI MENÙ DI OB2 NON SI DISTINGUE PER PRATICITÀ E VELOCITÀ D'USO, ESSENDO ADEGUATO AD UN RPG MA NON AL RITMO DI UN *ACTION GAME*.

Versione:	Europea
Casa:	Riverhillsoft
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1
Genere:	Action adventure

A CHI CHIEDE PERCHÉ OVERBLOOD 2 esordisca sul mercato italiano a distanza di un anno dall'uscita giapponese e a più di due dal primo episodio non daremo risposta. A chi chiede perché il *prequel* fosse caratterizzato da un'impostazione in stile **Resident Evil/Fade to Black** mentre quest'edizione appaia più una commistione tra **Final Fantasy VII** e **Tomb Raider** non daremo ugualmente risposta. A chi chiede come mai, nel 1999, vengano pubblicati titoli con discutibili motori poligonali e carenze nella struttura narrativa non daremo nuovamente risposta. Per concludere: a chiunque venga in mente di protestare per tali omissioni invieremo prontamente copia del suddetto gioco. **Overblood 2**, infatti, sopprime con tempismo ogni genetica pulsione di curiosità finora conosciuta in ambito psicologico. Qualcuno che possa trovare appetibile un titolo del genere, siamo chiari, sarà certamente rintracciabile; ma se state leggendo queste righe state pur sicuri di una cosa: non siete voi...

ECCESSO DI ZELO...

Overblood 2 appare in tutta la sua reale essenza solo dopo alcune ore di gioco. Il lavoro compiuto da Riverhillsoft, semplice e potenzialmente efficace, è quello degno dei migliori cavalcatori d'onda professionisti: creare un videogioco appetibile miscelando elementi ludici e narrativi di provenienza diversa. **OB2** vi abbandona in un A.D. 2115 intuitivamente pre-apocalittico, alla guida di un personaggio dotato di un nome penalmente condannabile (Acarno Branie), alle prese con i soliti destini del mondo e i consueti aspiranti al dominio del pianeta. *Background* precalcolati con inquadratura fissa o camera a scorrimento si alternano ad ambientazioni interamente poligonali, in un precario equilibrio tra un **FFVII** in scala ridotta ed un **Tomb Raider/Syphon Filter** con qualche pretesa di profondità. Decine di *item* disponibili e un discreto numero di situazioni diverse cui far fronte cercano di diversificare l'avventura durante tutto il suo svolgimento, con poche preoccupazioni riguardo ad eventuali abusi di *cliches* di varia natura. In definitiva la struttura del gioco, peraltro discretamente rigida, si risolve spesso in un succedersi di fasi di preparazione (nelle quali procurarsi oggetti ed interagire con altri personaggi, in stile RPG) e di fasi *arcade* vere e proprie, dove dare fondo ai propri arsenali bellici in missioni solitarie o al comando di più avventurieri. Il tutto diluito in una trama altalenante, sia per quanto riguarda l'interesse suscitato sia per le modalità di narrazione. Anche dal punto di vista tecnico **OB2** pecca a dir poco di superficialità, debilitando decisamente le difese immunitarie del videogiocatore non omeopaticamente vaccinato. Nonostante degli scenari pre-renderizzati quantomeno degni, il livello grafico medio viene infatti abbattuto dall'antidiluviano motore poligonale, responsabile di fasi *arcade* e in interni caratterizzate da rallentamenti, scomparse di poligoni e *texture* mediocri. Personaggi sommariamente dise-



LE FASI DI EVOLUZIONE DELLA TRAMA DI OVERBLOOD 2 SONO CARATTERIZZATE DA UNA LENTEZZA E DA UNA STATICITÀ A TRATTI DRAMMATICHE (PER IL GIOCATORE)...

gnati ed animati si trascinano per gli scenari; musiche tutt'altro che incisive ed FX assolutamente irrilevanti nulla aggiungono di più se non la possibilità di parlare di sonoro. La sentenza, in definitiva, è senza appello: **OB2** avrebbe sfigurato di fronte a titoli di 3 o 4 anni fa, figurarsi adesso...

SONNO PROFONDO...

Overblood 2 non è il faro che illuminerà questa fine di secolo videoludico. Proprio no. Il titolo Riverhillsoft appare più che altro come il fallimento di un progetto fondato su premesse aprioristicamente non condannabili. Al di là dei fattori innovazione e originalità (a nostro parere trascurabili qualora si sappia compiere un buon lavoro di implementazione di elementi già visti) è innegabile come **OB2** pecchi su altri versanti, quali quelli dell'equilibrio e della realizzazione. Un videogioco non è la sommatoria di più elementi, è la sintesi degli stessi; non è la composizione di spicchi distinti di una metaforica sfera, ma la sovrapposizione di filtri colorati dai quali ottenere una, al limite ambigua, tonalità finale. Per questo il lavoro dei programmatori giapponesi appare più che altro inadeguato e ingenuo, vista la tendenza a miscelare elementi diversi, ognuno dei quali evidentemente poco curato. Ciò che rimane al giocatore che voglia imbarcarsi nell'avventura non sono perciò che lunghe peregrinazioni per lo schermo alla ricerca di informazioni o *items* (senza però il fascino di un buon RPG) e fasi *arcade* spesso ripetitive e frustranti, sia per i pollici (alla luce dei controlli non molto agevoli) sia per l'occhio. Le fasi di evoluzione della trama, ottenute con FMV solo discreti e sequenze in tempo reale realmente interminabili, si susseguono sullo schermo lasciando impassibile il giocatore, intento a completare l'ultima annata della *Settimana Enigmistica*; ogni potenziale fonte di divertimento viene soffocata dalla programmazione lacunosa e superficiale. Poche parole per chiudere il conto: **OB2** è un gioco fondamentalmente noioso e globalmente mal realizzato, superfluo per chiunque abbia giocato almeno un RPG, un *adventure* o un *action game* di discreto livello negli ultimi anni. Peccato proprio per quegli spunti gradevoli che il titolo Riverhillsoft nasconde nei suoi anfratti e annacqua con litri di gioco spento e ripetitivo. Peccato soprattutto per la traduzione ed il doppiaggio in italiano, in questo caso generosamente sprecati per un titolo che non meritava tutte queste attenzioni.

Ivan Fulco

VOTO **62%**

LE PARTI DI TESTO PIÙ IMPORTANTI SONO CONTRASSEGNATE DA UN PUNTO ESCLAMATIVO PER EVITARE LO *SKIPPING* SELVAGGIO...

prossimamente acquista on-line
BLACK BOX WWW.BLACK-BOX.IT BLACK BOX
vuvuvublacktrattinoboxpuntoit
HARDWARE - SOFTWARE -VHS - DVD - CD

VENDITA PER CORRISPONDENZA
PLAYSTATION UNIVERSALE + MEMORY CARD + 2 JOYSTICK
310.000 lire + s.t.
VOLANTE VIBRAZIONE E PEDALIERA + GIOCO A SCELTA (F.1. 99 - GT2)
170.000 lire + s.t.
MODIFICA ESTERNA + ACTION REPLAY + CAVO SCART
50.000 lire + s.t.
3 GIOCHI A SCELTA (ANCHE PLATINUM) + MEMORY CARD OMAGGIO !!!
dina per telefono allo 0571 - 632571
la mattina dal martedì al venerdì
Inviaci per e-mail, il tuo indirizzo, riceverai il catalogo per gli acquisti per corrispondenza

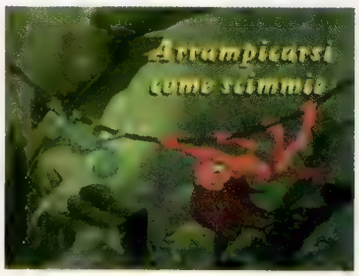
RIVENDITORI !! GIOCHI PLAYSTATION PAL - DREAMCAST PAL - N64 - P.C.
IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI ACCESSORI PLAYSTATION
LE ACTION FIGURES!!! QUALE VUOI TU, QUANTE NE VUOI TU!

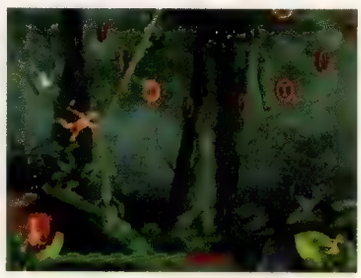
BLACK BOX
NEGOZIO: via Galvani 25 - Castelfiorentino (FI)
CASH & CARRY RIVENDITORI: via Volta 16 - Castelfiorentino (FI)
tel. e fax 0571 632571 (2 linee r.a.)

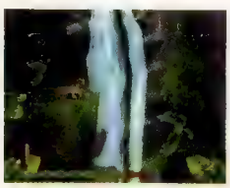
REVIEW

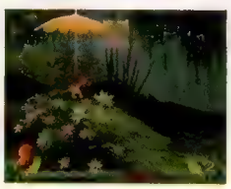
TARZAN

La Disney ha ormai la ricetta sicura per incassare qualche milione di dollari: film d'animazione più o meno pregiato, e di seguito valanga di *merchandise* di ogni genere, dalla felpa alla tazza, dall'*Happy Meal* di McDonald al gioco PlayStation...









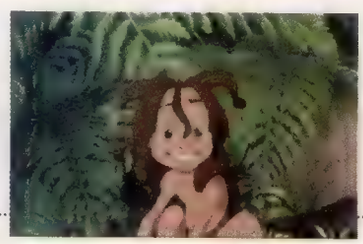
Versione:	Europea
Casa:	Disney
Sviluppatore:	Eurocom
N°Giocatori:	1
Genere:	Platform

COME NELLA MIGLIORE TRADIZIONE DEI PLATFORM GAMES, RECUPERANDO 100 MONETINE È POSSIBILE GUADAGNARE UNA VITA EXTRA.

LA QUALITÀ DEI FILMATI FMV DI TARZAN, COM'ERA FACILMENTE PREVEDIBILE, È PARTICOLARMENTE ELEVATA.

FORTUNATAMENTE, DOPO UN AVVIO zoppicante, Disney si è fatta le ossa ed è oggi in grado di sfornare, in sincronia con i propri film, dei giochi a *target* infantile che superano di qualche punto il livello minimo di decenza. A volte, come nel caso di **A Bug's Life** e di questo **Tarzan**, ci si trova di fronte a prodotti che, una volta circoscritti al proprio parco utenti e alle proprie finalità, risultano realizzati con abilità. Ma entriamo nel merito: la storia di Tarzan è nota ai più, in quanto fu messa nero su bianco addirittura da Edgar R. Burroughs ai primi del secolo. La versione Disney rende omaggio all'autore con una breve nota in una schermata introduttiva, forse mirata ad evitare problemi di *copyright*. Il gioco è di fatto un *platform* 2D/3D, ovvero non è possibile vagare liberamente come accadeva in **Mario**, ma si è limitati a un percorso, a un binario predefinito. Talvolta, per recuperare alcuni bonus di cui avremo modo di parlare più dettagliatamente, è necessario deviare dal percorso standard, un po' come se allo scambio un treno deviasse dal binario principale in un ramo secondario. Ma la libertà di movimento finisce qui. Il nostro Tarzan, come nella migliore tradizione *platform*, può camminare, saltare, lanciare frutti all'indirizzo degli aggressivi animali della giungla, appendersi a rami e tronchi, arrampicarsi sugli alberi e naturalmente usare le liane per muoversi oltre orridi e baratri più o meno profondi. La tendenza degli ultimi *platform*, che ormai si può dire prassi consolidata, trova in **Tarzan** una manifestazione particolarmente chiara: di fatto, finire il livello è molto semplice, quasi una questione di superare un paio di ostacoli ed evitare di precipitare in una dozzina di crepacci.

Ma ciò che dovrebbe rendere intrigante il gioco è la raccolta di tutte le monetine, dei quattro frammenti del viso della scimmia, nonché delle lettere che compongono la parola "Tarzan". Insomma, il cuore del gioco consiste nel finire al 100% ogni livello. Al termine di ciascuno, una schermata riassuntiva ci mostra i risultati dei nostri sforzi: percentuale di monete recuperate, numero di frammenti del viso della scimmia, lettere reperite. Il tutto contribuisce a una percentuale di completamento del livello più o meno alta e dà diritto ad ulteriori bonus: se vengono raccolte tutte le lettere si ha diritto alla visione di un filmato extra; nel caso i frammenti del viso della scimmia raccolti siano quattro, si ottiene un *bonus stage* in cui è possibile raccogliere altre monete (100, come sempre, garantiscono al giocatore una vita extra). Insomma, il fuoco è posto sulla sistematicità nella raccolta dei bonus e sull'esplorazione dei livelli, più che sul mero avanzare fino alla tappa successiva. Il nostro eroe, oltre a doti ginniche di tutto rispetto, può disporre di un repertorio di dispositivi offensivi piuttosto vario: rima-



nendo nell'ambito del lancio di frutta (non dimentichiamo il *target* infantile), possiamo scagliare alla volta dei babbuini nemici bacche a frammentazione, bacche transgeniche esplosive, bacche a traiettoria tipo mortaio e così via. I mostri, una volta uccisi, anziché accasciarsi in una pozza di sangue come sarebbe opportuno, svaniscono in una nuvola multicolore di piccole farfalle. Estasiante. Tra un livello e l'altro il giocatore può godersi degli ottimi spezzoni FMV tratti dal film, davvero piacevoli e di alta qualità, che strutturano il gioco con una trama più o meno convincente. La versione recensita è interamente in lingua Italiana, e la qualità della localizzazione molto buona, a partire dal parlato delle sequenze animate fino alle frasi pronunciate da Tarzan e compagni durante il gioco. Per quanto riguarda la grafica, ci troviamo di fronte a un motore 3D senza incertezze, solido e in grado di erogare un *frame-rate* costante in ogni situazione. La qualità dei modelli è senz'altro buona, a partire dai convincenti movimenti di Tarzan per arrivare agli aggraziati animali che popolano la lussureggiante foresta. È evidente la cura e l'attenzione posta nella realizzazione di ogni parte del gioco. Parlando del sistema di controllo, non ci sono particolari difetti se non qualche imprecisione in certi salti un po' azzardati; nel complesso, il personaggio risponde bene e non capita che in rare occasioni di non riuscire a portarlo dove si desidera al primo tentativo. Il sonoro, come già accennato in relazione alla localizzazione, è di ottima fattura, e mette in piazza effetti netti e cristallini e colonna sonora all'altezza. Dal punto di vista della giocabilità, non si può dire nulla di male di questo **Tarzan**. Grazie ai controlli precisi e alla buona realizzazione complessiva, giocare risulta divertente e piacevole. Se poi siete di quelli che amano trovare fino all'ultima dannata monetina, c'è pane per i vostri denti, senza ombra alcuna di dubbio. Rimane comunque una serie di considerazioni, inevitabile, che coinvolge il *target* d'utenza del gioco. Palesemente, pur conservando un'ottima fattura, il gioco è inteso per giovani giocatori, diremmo anzi molto giovani, in quanto di fatto permane una semplicità di fondo che intacca inevitabilmente l'interesse di un individuo più maturo dopo la terza partita: questo senza nulla togliere ai pregi del prodotto, che, lo ripetiamo, non presenta difetti di un qualche peso. Se molti altri titoli che ci è capitato di vedere avessero potuto vantare una qualità complessiva paragonabile a quella che **Tarzan** mette a disposizione, ci sarebbero più giochi nella sezione "indimenticabili" della nostra ludoteca. Ad ogni buon conto, per un bambino/ragazzino, un gioco come **Tarzan** può considerarsi un'ottima scelta. Un punto a favore di Disney, che dimostra di saper lanciare nel tormentato mercato PlayStation giochi ben confezionati, anche se in realtà non sono altro che un piccolo ingranaggio della macchina del *merchandising*.

Matteo Tenca

VOTO **80%**

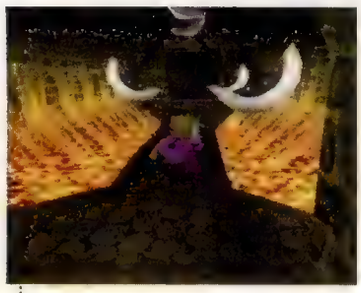
ANCHE NEI LIVELLI AD AMBIENTAZIONE "ACQUATICA", IL NOSTRO TARZAN DOVRÀ TENERE GLI OCCHI BENE APERTI: LÀ FUORI È UNA GIUNGLA...

REVIEW

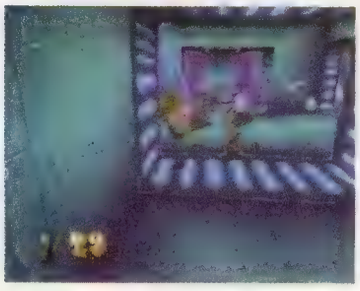
40 WINKS

Quel mascalzone cattivello di NiteKap ha rapito tutti i paciacchiosi Winks poppolosi ed ora non c'è nessuno bravino bravetto a vegliare sulla nostra nannuccia e i nostri sogni sognucci bellini... Ok, andiamo a strappare le braccia a quel bastardo!

Versione:	Europea
Casa:	GT Interactive
Sviluppatore:	Eurocom
N°Giocatori:	1
Genere:	Platform



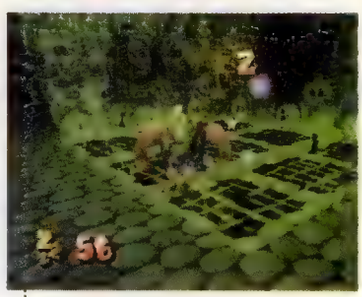
SUPERATO IL TERZO MONDO 40 WINKS SVOLTA VERSO UN *GAMEPLAY* LEGGERMENTE PIÙ ARTICOLATO. FORSE TROPPO TARDI PER COINVOLGERE IL GIOCATORE PIÙ ESIGENTE, CHE POTREBBE PERÒ PERDERSI LA METÀ MIGLIORE DEL GIOCO ...



SOGGETTO 1: I WINKS, PICCOLI E PATACchiosi, custodi dei sogni d'oro di ogni dormitore professionista. Soggetto 2: NiteKap, fetente ed iperstressato, afflitto da distonie neurovegetative e da sindromi psiconevrotiche. Soggetti 3 & 4: Ruff e Tumble, fratello e sorella, età non pervenuta, testa tendenzialmente sferica, occhi anabbaglianti e capelli in gomma sintetica. Evento scatenante: Nitekap non riesce a dormire e, invece di prendere del *clordemetildiazepam* come qualsiasi cristiano rispettabile, decide di rompere le nottate a tutto il mondo rapendo i truppettosi Winks. Ruff e Tumble decidono allora di liberarli, spinti fondamentalmente da tre considerazioni: 1) senza i Winks i loro sonni sarebbero tormentati dagli incubi. 2) Sono pagati da Eurocom per presenziare ad un *platform*. 3) Sono già alquanto irritati a causa dei nomi affibbiati loro da quella psicopatica della madre. Queste le premesse di **40 Winks**, ennesimo *platform* 3D sulle orme di Mario, Sonic, Crash, Gex, Spike e compagnia varia... Prego? Come sarebbe a dire "chi è Spike?"...

IL LADRO DI MERENDINE

Ed è così giunto il momento di scendere nei nostri sogni. Scelto uno dei due marmocchi, armati rispettivamente di bugia con annessa candela e di orsacchiotto d'ordinanza, la strada sarà aperta verso il primo dei sei (6) mondi. Ogni mondo sarà naturalmente tematico e ci offrirà tre (3) quadri; ogni quadro sarà infarcito di gettoni e di piccoli ingranaggi da raccogliere, di lune, letterine e di quattro (4) chiavi dei sogni. Raccolte tutte e quattro (4) le chiavi in ognuno dei tre (3) quadri si aprirà l'accesso al Signore di quel mondo; frantumato quest'ultimo si aprirà prontamente la porta verso un nuovo grande mondo. Piccola pausa. In ogni *stage* i nostri bimbolini potranno dimostrare di essere tutt'altro che indifesi facendosi strada a suon di fendenti o con lo speciale urlo spaventa-cattivoni; potranno precipitare di fondoschiena sui poveri nemici o rimbalzare su di essi; potranno inoltre entrare nelle apposite scatole magiche sparse per i livelli e trasformarsi, per un limitato periodo di tempo, in ninja, supereroi, cavernicoli o altro ancora, guadagnando così qualche piccola capacità supplementare utile nelle specifiche situazioni. Altra piccola pausa. Molti pulsanti saranno attivabili solo nelle sembianze di uno specifico personaggio, molte porte saranno invece accessibili solo possedendo un certo numero di ingranaggi, con un meccanismo che, sembra evidente, lascia ben poco spazio al libero vagabondaggio. Ed ora gran finale. In ogni mondo sarà presente un campione di *threadbear*, da sfidare a cavallo di un razzo in una gara a due sul circuito di casa. Premio per il vincitore: poter conservare ogni gettone o letterina raccattata durante i tre giri di pista. *The end*. Fine. Questo infatti, quasi per esteso, il titolo sviluppato da Eurocom: un *platform* semplice ed immediato, chiaramente indirizzato ad un *target* d'utenza molto giovane o molto inesperto, e che ricorre a pochi accorgimenti per velare in qualche modo questi suoi intenti... Eppure...



LE AMBIENTAZIONI E GLI ANTAGONISTI, PUR RIENTRANDO NEL REPERTORIO DEI *PLATFORM*, SODDISFANO PER DETTAGLIO GRAFICO E PER QUALCHE PICCOLO ACCORGIMENTO. MOLTI PERSONAGGI SONO EFFETTIVAMENTE BEN CONCEPITI. REALMENTE IMPERDIBILI LO SCIAMANO CHE DANZA FORSENNATAMENTE URLANDO "AIÒ!" E IL PIRATA CON PERCEBILI PROBLEMI DI AEROFAGIA...

BALOCCHI E PROFUMI

Non c'è nulla di nuovo che **40 Winks** possa offrire nell'inflazionato panorama dei *platform*. Proprio nulla. Ma dubitare dei ragionamenti autolesionisti che pongono in rapporto di proporzionalità innovatività e valore reale di un videogioco non è mai parso così opportuno come in questo frangente. **40 Winks** è infatti un titolo semplice, tradizionale, spesso maledettamente lineare nella sua struttura, ma bello a vedersi, a tratti bellissimo, tecnicamente valido e, a suo modo, ottimamente curato. Mondi colorati e sempre diversi si muovono veloci e fluidi sullo schermo; un motore grafico di buon livello (seppur aiutato dalle

dimensioni generalmente ridotte delle locations) offre *texture* ben definite e ambienti afflitti solo raramente da problemi comuni ad un mondo poligonale. Già dopo alcune ore di gioco ci si accorge che poco è stato lasciato al caso: incedere sui terreni allestiti da Eurocom è infatti una piccola avventura fatta di musiche gradevoli e discrete, occasionali preziosismi tecnici e scenici, numerosi e buffi antagonisti massicciamente stereotipati ma sempre efficacemente realizzati. La volontà di indirizzare questo titolo ad un *target* di giovanissimi si ravvisa in questi ed altri mille particolari, quali l'umorismo generalmente *under*-10 e la perfetta traduzione in italiano, la linerità dei livelli e la generale semplicità nel progredire (elementi inizialmente esasperati che si affievoliscono però nella seconda metà dell'avventura). Tanta essenzialità strutturale rischia però di scoraggiare i giocatori più navigati, propensi ad arrendersi di fronte ad un approccio al genere forse "troppo" tradizionale e semplicistico, basato sull'obbligatorietà dei percorsi, la reiterazione di elementi e l'organica carenza di enigmi o di misteri di rilievo. **40 Winks** è, in definitiva, un titolo globalmente buono, a dir poco ottimo per il videogiocatore in erba o per il novizio, un po' meno appetibile, invece, per chi si trovi al di fuori di questi segmenti di mercato. Questo limite non esclude però il valore di un prodotto che, in riferimento al *target* per cui è stato pensato, appare una realizzazione realmente eccellente, e che è in grado di divertire chiunque sappia adeguarsi a questa impostazione. Regalate **40 Winks** ad un qualsiasi consanguineo d'età adatta e procedete subito dopo alla subdola sottrazione del CD in circostanze (a vostro dire) misteriose: potreste trovare anche voi buone dosi di sollazzo tra i suoi buffi personaggi, i suoi mondi fantastici e la sua gradevole semplicità...

Ivan Fulco

VOTO **83%**

OGNI TRASFORMAZIONE POSSIBILE PREVEDE IL RIVOLUZIONAMENTO DELLE ANIMAZIONI E DI ALCUNI ATTACCHI. PICCOLE ATTENZIONI, COME LE VIBRAZIONI DEL DUAL SHOCK CHE ACCOMPAGNANO L'INCEDERE DEL MASTODONTICO CAVERNICOLO, ARRICCHISCONO IL CLIMA BUFFO DELL'AVVENTURA.

-TIME OUT-

A BOLOGNA IN VIA DI CORTICELLA 119/A DI FRONTE ALLE SCUOLE ALDINI.
TEL. 051-6313325 FAX: 051-4154186 E-Mail 0516313325@iol.it

POTRETE TROVARE UN VASTISSIMO ASSORTIMENTO
DI GIOCHI, GADGETS E ACCESSORI PER:
SONY PLAYSTATION, N64, SEGA DREAMCAST,
GAMEBOY, NEOGEO POCKET, WONDERSWAN...
PAL - USA - JAP

RITAGLIA QUESTO COUPON
E FORSE...
E' POSSIBILE...
CHE UN GIORNO...
NON SI SA BENE QUANDO...
AVRAI (RIPETO FORSE) UN
PROBABILE, MA NON SICURO...
"SCONTO!"
Tentar non nuoce, ma te lo consigliamo!

mi trovate insieme alla DREAMCAST Europea!

e ovviamente:
VENDITA x CORRISPONDENZA
LISTINO x RIVENDITORI!!

Si effettuano anche RIPARAZIONI e MODIFICHE!

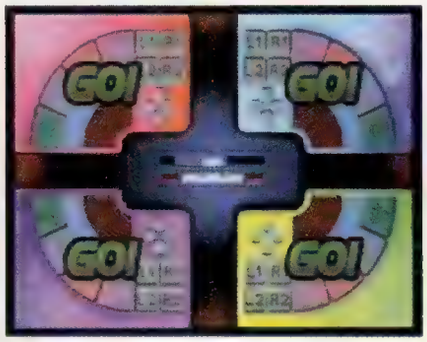
IL LISTINO NON ESISTE...NOI ABBIAMO TUTTO!

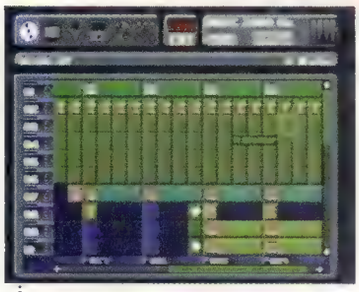
Tutti i marchi appartengono ai legittimi proprietari.

REVIEW

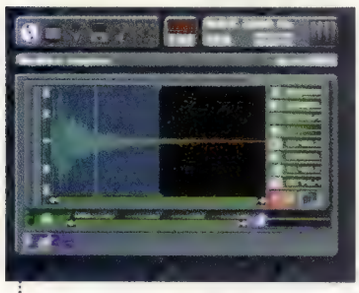
MUSIC 2000

L'arrivo di PlayStation2 desta stupore anche nell'ottica di un utilizzo della macchina che esuli dal campo dei videogiochi puri e semplici. **Music 2000** dimostra senza lasciare spazio al dubbio che una console può ospitare un'applicazione vera e propria.





L'*EDITOR* MUSICALE. OGNI ICONA RAPPRESENTA UN *RIFF*, CHE SI PUÒ ESTENDERE PER PIÙ BATTUTE E CANALI.



L'*EDITOR* DI CAMPIONI. MA SIAMO SICURI DI ESSERE SU PLAYSTATION?

Versione:	Europea
Casa:	Codemasters
Sviluppatore:	Jester Interactive
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Sequencer

MUSIC 2000 È, IN UNA PAROLA, UN *sequencer*, ovvero un programma che consente di comporre musica e di ascoltare il frutto del proprio lavoro. Ma come vedremo, **Music 2000** mette a disposizione del videogiocatore/musicista una rosa di funzionalità che nulla ha da invidiare a quelle di blasonate applicazioni per PC, ovviamente facendo le dovute proporzioni. Iniziamo col dire che i ragazzi di Jester Interactive hanno fatto un lavoro davvero completo: il programma permette di comporre musica, di realizzare effetti video che l'accompagnino, e di impegnarsi, insieme ad altri tre giocatori, in una divertente *jam session*. Queste tre sezioni distinte nascondono in realtà una marea di possibilità e di opzioni. Vediamone qualcuna.

MUSICOMANIA

Music 2000 consente di realizzare pezzi di qualsiasi tipo, dal rock alla techno, con la clausola che siano rigorosamente in quattro quarti. Chi se ne intende un minimo di musica ha già capito che terzine di sedicesimi e cose del genere non sono pane per i denti di **Music 2000**. Fatta questa premessa, le possibilità sono davvero molteplici. Il programma presenta un'interfaccia molto *user-friendly*: lo schermo è diviso orizzontalmente in 24 canali audio, e verticalmente in 999 battute. Le battute sono, come detto, di quattro quarti, ma quest'aspetto non è direttamente riscontrabile. La composizione dei brani avviene infatti attraverso l'inserimento nei canali audio di *riff*, che altro non sono se non gruppi organizzati di note. I *riff* possono occupare più battute e più canali, a seconda della complessità. La necessità di estendere un *riff* su più canali nasce dal fatto che ciascuno di essi può suonare una sola nota alla volta, quindi se si desidera realizzare, tra gli altri, un *riff* di batteria, in cui cassa e *hi-hat* suonano allo stesso tempo, bisogna appoggiarsi necessariamente su più canali. Il programma mette a disposizione un grandissimo numero di *riff*, accessibili per genere musicale e per tipologia (linee di basso, batteria, *riff* melodici e così via). L'utente alle prime armi può ottenere già buoni risultati semplicemente scegliendo tra i *riff* proposti e creando una linea di basso, una partitura di batteria e infine componendo una melodia. I creatori di **Music 2000** si sono assicurati che la quasi totalità dei *riff* sia "accordata": la chiave prescelta è quella di Do. Ma nessuno impedisce all'utente di variarla in caso si desideri qualcosa di diverso. I *riff* sono un po' come mattoncini Lego musicali: mettendoli uno a fianco all'altro (e uno sopra l'altro quando si desidera che vengano suonati contemporaneamente) si può costruire rapidamente un brano. Ovviamente, dopo qualche ora di divertimento, nasce l'esigenza di scendere più in profondità: a questo punto entra in gioco l'*editor* dei *riff*. Scegliendo l'apposita opzione dal menu è possibile creare da zero un *riff*, o modificarne uno preesistente. I *riff* creati dall'utente possono estendersi per più battute e disporre di un massimo di otto canali. L'*editor* dei *riff* consente di accedere alla libreria dei campioni, una vasta raccolta di suoni semplici, anche in questo caso suddivisa per genere e strumento. La varietà è notevole e passerà molto tempo prima che riusciate ad ascoltarli tutti. Ognuno è presente in tre diversi livelli qualitativi (campionamento a 11, 22 e 44 kHz): questo per problemi legati alla scarsità di memoria della macchina. L'utente dovrà scegliere saggiamente la frequenza di campionamento più adatta, in quanto usando sempre la più alta si rischia di azzerare in un attimo la memoria disponibile. Una volta scelto il tipo di suono, basta collocarlo opportunamente in una delle caselle dell'*editor* (ciascuna corrisponde a un sedicesimo di battuta) e creare così il proprio *riff*. Un esempio: volendo creare una semplice parte di batteria, avremo bisogno almeno di due canali: il primo deputato all'*hi-hat* e il secondo a cassa e rullante. Scelta opportunamente la dimensione del *riff*, il passo successivo consiste nel caricare i tre suoni di cui abbiamo bisogno dalla libreria. Fatto ciò, disponiamo le note di *hi-hat* in modo che occupino tutti gli ottavi in battere, e passando al secondo canale, sistemiamo le note di cassa sul primo quarto e le note di rullante sul secondo. Premendo ST, osserveremo che le note vengono suonate da sinistra verso destra e che le note di cassa e rullante, nel secondo canale, vengono suonate contemporaneamente alle note di *hi-hat* del primo. Tornando all'*editor* principale, potremo sistemare il nostro *riff* in diverse copie l'una a fianco all'altra: il risultato è una linea di batteria rock fatta e finita, che ha poco da invidiare a molta musica che si sente oggidì. Un ulteriore passo avanti può consistere nell'inserimento di effetti di vario genere: due canali speciali sono infatti deputati al controllo del volume, che permette di realizzare dissolvenze in entrata e uscita anche su singole battute, e all'impostazione del riverbero, un effetto usatissimo simile a una sorta di brevissima eco. Anche nell'*editor* dei *riff* è

Entra negli Original Levi's® Store
X prOvare in Δnteprima i nuovi gi□chi PlayStation

ORIGINAL LEVI'S® STORE
ALESSANDRIA - via Bergamo 11
AOSTA - via De Tillier 42
BARI - via Calefati 52
BERGAMO - via Angelo Maj 10
BIELLA - via S. Filippo 13
BOLOGNA - via Zamboni 5/c
BOLZANO - corso Libertà 15
BRESCIA - c.so Mameli 61
BRINDISI - c.so Umberto I 32/34
CAGLIARI - via Manno 64
CATANIA - via Etnea 75/77
COMO - via B. Luini 7
COSENZA - via Arabia 12
FERRARA - p.zza Trento Trieste 29/31
FOGGIA - p.zza Umberto Giordano 45
FORLI' - via Biondini 3
LECCE - via S. Trinchese 96
LECCO - p.zza XX Settembre 2
LODI - c.so Roma 60
MANTOVA - c.so Umberto I 51/53
MATERA - p.zza Mulino, 1
MILANO - Galleria Vitt. Emanuele 37/41
MODENA - via Emilia Centro 186
MONZA - via Vittorio Emanuele 20/d
PADOVA - via Zabarella 107
PARMA - via della Repubblica 32
PERUGIA - c.so Vannucci 54
REGGIO EMILIA - via Emilia San Pietro 18/b
RICCIONE - v.le Milano 50
ROZZANO - via Curiel 25 (Fiordaliso)
SEREGNO - c.so Matteotti 52/54
SIRACUSA - c.so Gelone 33/b
TORINO - via Lagrange 13
VERONA - via Oberdan 6
VICENZA - Contrà Vescovado 8/10

...e partecipa al torneo dell'anno!

Dal 2 al 4 Dicembre
ti aspetta una sfida
all'ultima curva
con Formula One '99!
Puoi iscriverti da novembre:
PlayStation e Levi's® All-Duty™
ti aspettano
con fantastici premi.*

** Chiedi il regolamento*
presso gli Original Levi's® Store

LEVI'S®

PlayStation®

Aut. Min. Ric.

possibile intervenire con effetti, questa volta però mirati a modificare il suono dei campioni. **Music 2000** propone una discreta scelta di effetti, su cui è possibile intervenire con varie regolazioni. Se tutto questo non vi bastasse, il programma consente di campionare direttamente da CD nuovi suoni, utilizzabili alla stregua dei campioni presenti sul CD di **Music 2000**. E poteva mancare un *editor* dei campioni, in grado di eliminare parti di registrazione indesiderate e di intervenire con effetti ed altro ancora? Insomma, un passo alla volta **Music 2000** permette al videomusicista di arrivare al gradino più basso della scala. Se non volete impegnarvi troppo, i *riff* sono lì per voi. Se invece siete i nuovi Prodigy, non manca la possibilità di campionare direttamente i vostri suoni, utilizzabili per comporre *riff* a loro volta inseribili nella canzone. La domanda che in molti probabilmente si staranno ponendo è se, all'atto pratico, tutto ciò permetta davvero a un utente anche inesperto di mettere insieme un brano musicale decente. La risposta è sì: l'immediatezza e la facilità d'uso, unita ad una sapiente realizzazione tecnica e ad un'ottima gestione dell'interfaccia via *controller* (ma è supportato anche il *mouse*) permette al neofita di riuscire in poco tempo a tirare fuori da **Music 2000** qualcosa di ascoltabile.

MTV, ASPETTAMI!

Quando siete certi di avere per le mani la nuova *hit* da discoteca, potete dedicarvi alla rilassante attività di realizzare nientemeno che un video che vada a ritmo di musica. L'approccio usato da **Music 2000** è simile a quello già visto in tanti programmi che generano figure e forme geometriche anche 3D basandosi sulla musica di un CD. Funzione questa, per inciso, supportata anche da **M2000**. Ma qui si va oltre: è possibile creare un **video-clip** scegliendo tra innumerevoli categorie di sequenze video (forme, sfondi, caleidoscopi, tunnel) alle quali è possibile applicare effetti di ogni tipo (cambi di colore, spostamenti, rotazioni, cambi di scala) e il tutto in sincronia con la musica, o meglio con le note di un particolare canale. In realtà, le variazioni nelle sequenze video possono essere attivate da diversi eventi, tra cui la pressione di tasti sul *controller*, il semplice trascorrere dei sedicesimi della battuta e così via. In analogia con quanto visto per l'*editor* musicale, anche in questo caso sono presenti differenti livelli di complessità: ci si può limitare a inserire sequenze già pronte

(cubi che girano, *splines*, modelli 3D animati tipo robot) e già programmate per reagire a determinati eventi musicali, oppure ci si può armare di parecchia creatività e costruire pezzo per pezzo le proprie sequenze. Una sequenza, tornando alle analogie, è simile ad un *riff*. Al contrario della sezione musicale, quella video è piuttosto complessa da gestire, ma a giudicare dalle canzoni d'esempio è in grado di fornire risultati effettivamente notevoli.

PER CHI HA LA MUSICA NEL SANGUE...

La terza ed ultima sezione di cui ci occuperemo è denominata Sessione di Gruppo, e consiste in un approccio "violento" alla musica. È la parte meno seria del prodotto e si può definire in sostanza un gioco: quattro giocatori possono suonare in tempo reale contemporaneamente, improvvisando, proprio come in una *jam-session*, un brano musicale. Ad ogni tasto del *controller* viene assegnato un *riff*, che il giocatore può suonare tenendo il pulsante premuto. Ai quattro tasti di destra corrispondono *riff* adatti ad essere riprodotti in continuazione (giri di basso, *riff* di batteria e così via), mentre ai tasti frontali sono assegnati suoni semplici, utili per improvvisare melodie. I tasti direzionali consentono invece di inserire stacchi strumentali. In solitario la Sessione di Gruppo si è rivelata davvero divertente, ma in tanti diventa un vero spasso, seppure un po' cacofonica. I modelli, ovvero gli assegnamenti tasto-*riff*, sono numerosi e suddivisi come sempre per genere musicale e in questo caso per numero di giocatori. Ma nulla vieta di creare configurazioni personali. È anche possibile registrare la musica e salvarla per un riascolto successivo. Non manca nulla!

PROBLEMI DI SPAZIO

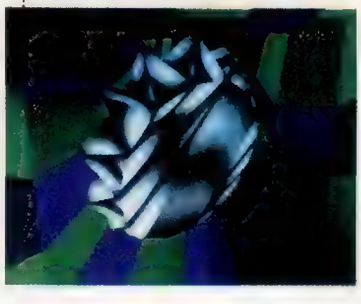
I limiti maggiori di **Music 2000** sono imposti dall'*hardware* su cui gira. La minaccia dell'esaurimento della memoria è sempre in agguato, e costringe l'utente ad oculate scelte in merito a campioni da caricare e da registrare. In realtà questo è il problema maggiore, in quanto è davvero difficile rimanere a corto di memoria video o di memoria di sistema, usate rispettivamente per le *texture* e per tutti gli altri dati, puramente formali. Come già accennato, ogni suono è disponibile in tre differenti frequenze di campionamento, che corrispondono, al decrescere dei kHz, a qualità inferiori. In genere è opportuno orientarsi sempre sulla qualità intermedia, in quanto optando per la migliore non è affatto improbabile scontrarsi contro il muro dello 0% di memoria sonora disponibile. Altro problema riguarda lo spazio su *memory card*: tutto bene finché si usano i campioni standard, ma se ne registrate uno nuovo e lo inserite in qualche *riff*, dovrà essere salvato sulle poco capienti memorie non volatili delle *card*. Due conti: un secondo di campionamento a 8 bit e a 44kHz occupa 350Kb. Supponendo anche che i dati vengano compressi, appare chiaro che i 128Kb di una *memory card* vuota sono un po' pochini. Al di là di queste problematiche, **Music 2000** è davvero un ottimo prodotto, in grado di piacere tanto al neofita quanto all'utente più abile. Il livello di complessità raggiungibile nelle realizzazioni è impressionante, specie se si pensa alla complessiva facilità d'uso, cui contribuisce anche l'ottima localizzazione in italiano. Un plauso a Jester Interactive, che ha saputo mettere insieme un *sequencer* di tutto rispetto, che spinge le possibilità della macchina davvero al limite.

Matteo Tenca

VOTO **92%**

L'*EDITOR* DEI *RIFF*. OGNI QUADRATINO CORRISPONDE A UNA NOTA. IN QUESTO CASO, TRATTASI DI UNO STACCO DI BATTERIA DI SOLO RULLANTE. COME POTETE VEDERE, LE OPZIONI NON SCARSEGGIANO.

LA SEZIONE VIDEO. SEMPLICEMENTE DA PERDERCI LA TESTA!



covery®

Linea accessori per Playstation™
Compatible

Action Figures - DVD Hardware e Software

Listino per Rivenditori

Tutti i nomi, i loghi e marchi sono dei rispettivi proprietari. / All names, logos etc. Are trademarks of their respective companies

Visitate il nostro sito internet: http://www.virtualdvd.net

Prodotto e distribuito da VIRTUAL

Strada del Bargello, 100 - 47891 DOGANA (RSM)
Tel. 0549.909775 - Fax 0549.909723
E-mail: info@virtualdvd.net

GUITAR FREAKS

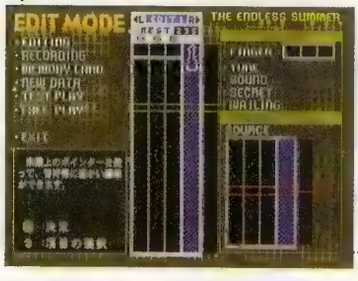
La chitarra è uno strumento musicale dal fascino irresistibile. Riuscire a utilizzarla con maestria richiede però anni di studio, pratica ed una certa predisposizione naturale. Sempre che non possediate questo nuovo *rhythm game* di Konami e il *controller* ad esso dedicato...

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Rhythm game

ECCO ALCUNE DELLE CHITARRE CHE KONAMI, DOPO IL SUCCESSO DEL GIOCO IN GIAPPONE, SI APPRESTA A IMMETTERE SUL MERCATO.

PREMENDO IL TASTO SEL SI AGGIUNGONO EFFETTI DI DISTORSIONE.

L'*EDIT MODE* CONSENTE DI MODIFICARE LA SEQUENZA DELLE NOTE DA PREMERE.



DOPO AVER OTTENUTO UN BUON SUCCESSO nelle sale giochi nipponiche, il *rhythm game* **Guitar Freaks** è stato adattato per il mercato domestico insieme al suo innovativo *controller*. In quanto appartenente alla serie iniziata in Giappone con **Beatmania**, il gioco mantiene il *look* e la meccanica del simulatore di DJ targato Konami: a differenziarlo dalle precedenti produzioni di KCET sono il genere musicale e lo strumento che si vuole simulare. Invece di mettervi al controllo di sintetizzatore e piatto per suonare techno e hip-hop, **Guitar Freaks** vi permette d'impugnare una chitarra ed esibirvi in svariati generi tra cui blues, jazz, fusion, funk, punk, rock e heavy metal. Il sistema di controllo è semplice ed immediato se impiegato con il *controller* a forma di chitarra ideato per il gioco: seguendo le indicazioni che appaiono su schermo, bisogna tenere premuti i tre tasti sul collo della chitarra del colore corrispondente a quello indicato e agire sulla leva facente le veci del plettro, cercando di seguire il più possibile il ritmo della musica. Quando su schermo appare l'icona della chitarra, si deve sottolineare la *performance* musicale alzando lo strumento, movimento che viene rilevato da un apposito *tilt device* contenuto nel *controller*. Il gioco termina se si commettono troppi errori oppure quando si è riusciti a suonare tre brani musicali. Se i risultati ottenuti sono di buon livello si ha diritto ad accedere ad un *extra stage* dalla difficoltà più elevata. Una volta assimilato il sistema di controllo, **Guitar Freaks** risulta estremamente divertente e coinvolgente: è incredibile come il geniale impianto di gioco realizzato da Konami doni al giocatore l'illusione di

suonare effettivamente una chitarra. L'esaltazione incrementa esponenzialmente nelle partite in doppio tramite emozionanti duetti intervallati, probabilmente per appagare la voglia di protagonismo dei singoli giocatori, da brevi assolo. La diminuzione della difficoltà dovuta alla presenza di un secondo strumento musicale è compensata dall'inserimento di note segrete che consentono d'incrementare il punteggio finale. Nel caso non vogliate sobbarcarvi il costo aggiuntivo della chitarra, è possibile comunque giocare a **Guitar Freaks** utilizzando il *controller* di **Beatmania** oppure il *joypad*, soluzione che risulta meno immediata e appassionante, ma comunque abbastanza godibile. Data le richieste minime in termini di *hardware*, le differenze con il *coin-op* si limitano al numero di brani e alle opzioni disponibili. **Guitar Freaks** per PlayStation contiene inizialmente i 14 brani presenti nella versione *arcade*, divisi in due gradi di difficoltà; ogni 50 livelli completati se ne aggiunge uno nuovo fino ad un totale di 20. Tutti i brani contenuti si distinguono per un'eccellente qualità artistica ed un'elevata musicalità. La loro difficoltà di esecuzione spazia dai primi brani lenti e con un ridotto numero di note da eseguire a musiche caratterizzate da un ritmo frenetico che richiedono molta pratica prima di poter essere eseguite. Anche dopo aver imparato alla perfezione tutte le musiche, **Guitar Freaks** mantiene vivo l'interesse del giocatore grazie all'inserimento di tutte le modalità segrete del *coin-op* accompagnate da alcune inedite. Tra le modalità disponibili ci sono un *Free Mode* che permette di suonare modificando alcuni parametri del gioco, un *Training Mode* per allenarsi, un *High Speed Edition* che contiene versioni accelerate di cinque dei brani già disponibili, un *Battle Mode* per sfidare gli amici e un *Hidden Mode*, che nasconde le note un attimo prima del momento in cui devono essere eseguite. Da segnalare infine la presenza di un *editor* per la personalizzazione delle note da premere (disponibile più avanti nel gioco), la possibilità di registrare i propri punteggi su Internet tramite una *password* e la capacità di espandere il numero di brani disponibili tramite appositi *Append Disk* commercializzati in futuro. Di gran lunga più coinvolgente e impegnativo di *rhythm game* come **UmJammer Lamy** e **Bust-a-Move 2**, **Guitar Freaks** risulta quanto più vicino ci sia a suonare una vera chitarra elettrica. Un *must* per chi ama questo strumento e i *rhythm game* in generale.

Diego Cortese

VOTO **86%**

KinG Kross

KaPs® THE 3000 TECH

TAPPETO/JOYPAD PER DANCING GAME

DUAL SHOCK SPACE VEST

CON PEDALIERA VIBRANTE

PRO RACING WEEL DUAL SHOCK

DESKSTICK

GHOST PAD DUAL SHOCK

TWIN STICK PRO

PISTOLA CON RINCULO

WHEEL PAD DUAL SHOCK

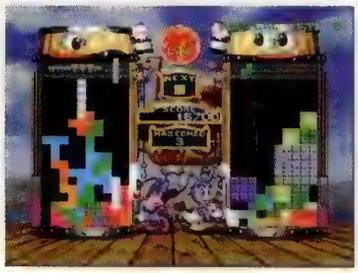
ARIETE INFORMATICA srl
Via S. Romanello, 85 - 20153 Milano Tel. +39 (02) 48205816 - Fax +39 (02) 48205818
Via Arno, 36 - 80131 Napoli - Tel. +39 (081) 2462211 - Fax +39 (081) 2462222
www.arieteinformatica.com

REVIEW

MAGICAL **TETRIS** CHALLENGE

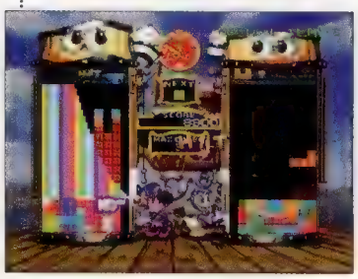
Il divertimento che certi giochi sanno dare è difficile da comprendere in astratto, ma quando si sta seduti con il pad in mano e lo sguardo fisso sullo schermo per ore, magari davanti a un rompicapo come il glorioso **Tetris**, pensieri come questo non vengono proprio in mente.

Versione:	Europea
Casa:	Capcom
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Puzzle game



TOPOLIN, PAPERIN... NON FATEVI INGANNARE DALLA PRESENZA DEI PERSONAGGI DISNEY: QUESTO È UN TETRIS A TUTTI GLI EFFETTI E CON TUTTI I CRISMI.

FORTUNATAMENTE OGNI TANTO LA TENDINA MULTICOLORE CORRE IN NOSTRO AIUTO!



INVECE, QUANDO BISOGNA CONVINCERE il lettore che anche questa milionesima riedizione del famosissimo *puzzle game* russo è dannatamente coinvolgente, si cerca di capire il perché, cosa stia alla base del divertimento regalato dal veder cadere blocchi formati da quattro cubetti e dal riuscire ad incastrarli opportunamente per formare una riga completa. Al di là di questo genere di considerazioni, è opportuno sottolineare che **Magical Tetris Challenge** è un prodotto destinato a un *target* infantile. In realtà, può divertire alla grande tutti quanti, a patto che non si odino Pippo, Paperino, Topolino e Minnie, i protagonisti del gioco. C'è infatti lo zampino Disney, e la modalità a singolo giocatore è di fatto uno *Story Mode*, nel quale far sì che il personaggio prescelto riesca nella propria impresa spetta alla vostra capacità di incastrare pezzi in maniera efficace. A seconda del tempo impiegato a portare a termine il compito (i *continue* sono infiniti), otterrete una collocazione più o meno alta in classifica. Naturalmente, **MTC** non si limita alle prerogative della prima, ormai antica edizione, ma inserisce una serie di nuove idee, che fondamentalmente non hanno nulla di sostanziale e non riescono (fortunatamente) a cambiare di molto lo spirito del gioco. Come già visto in altri **Tetris** "avanzati", è possibile conoscere in anticipo non solo il pezzo che sta per cadere, ma anche il successivo: in questo modo i più abili possono azzardare incastri ardimentosi. Ogni partita si svolge contro un avversario guidato dalla CPU, quindi non è più una questione di numero di linee da completare, ma di chi crolla per primo. "Facile" diranno i più abili, quelli che al bar, con 200 lire, giocavano tre quarti d'ora. In realtà le cose sono un po' più complicate. Innanzitutto, sulla sinistra è presente una barra che comincia a riempirsi quando si completa la prima linea, a un ritmo proporzionale a quello con cui si riesce a incastrare opportunamente i pezzi. Quando la barra è colma, calerà una tendina multicolore "tagliando" ad un'altezza precisa le costruzioni più o meno compatte del giocatore. In questo modo è possibile salvarsi anche all'ultimo istante, quando grovigli di 'L' e cubi si accatastano scompostamente. Inoltre, al centro dello schermo è presente un orologio che indica lo scorrere dei livelli. Si parte chiaramente dal primo, ma dopo che le lancette compiono un giro completo, il numero aumenterà e le cose si faranno più complesse. Tutto bene fino al secondo-terzo, ma al quarto cominciano ad avvenire fenomeni poco gradevoli; il più evidente è il canonico incremento della velocità di caduta. Ma il peggio che può capitare all'ignaro giocatore deve ancora arrivare. D'un tratto, può trovarsi per le mani pezzi da manicomio, composti da più di quattro cubetti, che assumono le forme più assurde: la canonica 'L' diventa una specie di 'U' gialla, oppure, se la immaginate con la parte lunga verso il basso, si presenta munita di sottostante quadratino aggiuntivo. Per non parlare della 'scalinata', che potete vedere nelle foto, assolutamente impossibile da inserire senza compromettere le accurate scelte architettoniche precedenti. E il numero dei cubetti che compongono i pezzi può anche aumentare: quando cominciano a scendere barre da cinque elementi, magari seguite da cubi di dimensione 3*3, 4*4 e addirittura 5*5, è la fine. In queste congiunture bisogna solo sperare che l'avversario commetta qualche dabbenaggine o che la barra di cui sopra si riempia, salvandoci *in extremis*. In realtà, l'arrivo dei pezzi folli è connesso all'andamento della partita del nostro avversario virtuale. Se Minnie, ad esempio, completa quattro righe in una sola tornata grazie ad un colpo da maestro, al di là dei pensieri poco riguardosi che voleranno al suo indirizzo, dalla nostra parte si faranno strada quattro pezzi assurdi, o peggio una sfilza del medesimo tipo di blocco. Nel caso arrivino una famiglia intera di barre, i problemi saranno limitati, ma nel caso di cinque o sei blocchi 4*4 di fila, si avranno violenti accessi d'ira e lancio impietoso di insulti all'indirizzo della specie dei roditori, sottogenere Disney. Altra caratteristica peculiare del gioco è la "proiezione" del pezzo che sta cadendo, ovvero un'anteprima della posizione che andrà ad assumere se lasciato proseguire lungo la traiettoria corrente: probabilmente pensata per facilitare il compito ai bambini, è in realtà una funzione dannatamente comoda, che riesce ad azzerare (quasi) quelle sviste clamorose da retina compromessa che spesso fanno perdere la partita. Oltre allo *Story Mode* è disponibile anche una modalità a due giocatori, una "senza fine" per sfogare le passioni represse e una "all'incontrario", nella quale, dopo precisi intervalli di tempo, spunteranno delle linee dal basso, innalzando il nostro già articolato castello verso l'alto. Almeno non si fanno vedere i maledetti "pezzi magici". Questo è in definitiva **MTC**. Che aggiungere? Il fascino dell'originale russo è rimasto invariato, e le novità inserite, seppur non eclatanti, riescono comunque nell'opera di divertire un poco di più il giocatore. La presenza di Topolino e compagnia piacerà molto ai più piccini (peccato per l'inglese!) e i più maturi (*ahem*) si potranno godere sfide all'ultimo maledetto "pezzo magico" mentre traducono i dialoghi al fratellino. Consigliato se non avete ancora un **Tetris** nella vostra ludoteca. Anche se c'è Minnie di mezzo.

Matteo Tenca

PAPERINO SEMBRA FINITO... MINNIE È IN NETTO VANTAGGIO...

AHI, LA SITUAZIONE STA PALESEMENTE SFUGGENDO DI MANO...

VOTO **80%**

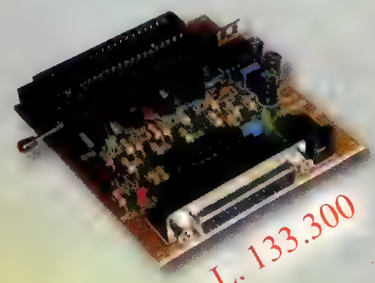
Chipstation s.r.l

Via P. Bentivoglio, 50
95100 Catania
Tel. 095-449550 - Fax 095-7280173
E-mail: chipstation@chipstation.com

MICROCHIPS, COMPUTERS, VIDEOGAMES, SATELLITE
Tutti i giochi originali

Vasta gamma di accessori originali **SONY**

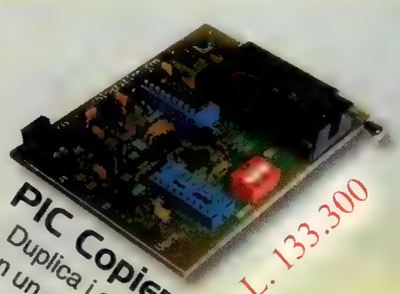
Max PIC
Per programmare tutti i chip



L. 133.300

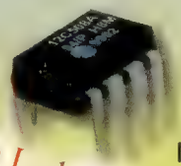
Chip 16f84
Ideali per sat card

L. 15.000



PIC Copier
Duplica i chip con un solo tasto

L. 133.300



da L. 1.600

Chip 12c508
Ideali per la modifica PSX
Disponibili programmati e non

Tutti i prezzi sono IVA esclusa.

L. 52.000

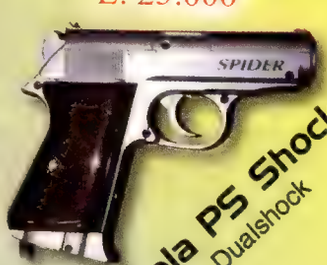
Pistola Namco
Time Crisis

Disponibile listino grossisti

L. 40.000

Pedana Dancing
Per "ballare" i tuoi giochi

L. 25.000



Pistola PS Shock
Con Dualshock

Superflex

L. 8.300

Racing Wheel
Con Dualshock

L. 69.000

Dual Card

L. 80.000

Programmatore ISO

L. 133.300

Logger Season

L. 66.700

Visitate il nostro sito Internet

www.chipstation.com

Catalogo completo
Listini aggiornati
Acquisti on-line
Supporto tecnico

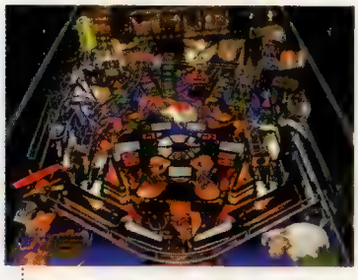
I marchi e le illustrazioni sono proprietà esclusive delle rispettive aziende produttrici e protetti dalle leggi sul copyright. Le foto dei prodotti sono indicative. I prezzi sono suscettibili di variazioni senza preavviso. Progetto grafico di Mars.

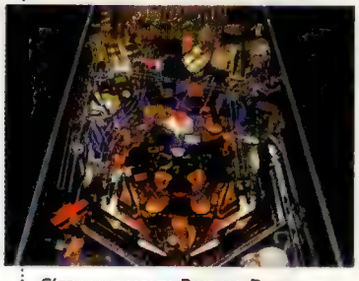
REVIEW

WORMS PINBALL

I vermi più famosi e agguerriti del mondo sono tornati alla carica:
basterà la loro proverbiale grinta a riportare in auge il flipper su PlayStation?

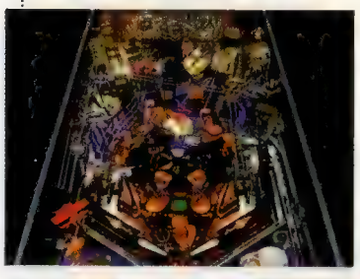
Versione:	Europea
Casa:	Infogrames
Sviluppatore:	Team 17
N°Giocatori:	1-4
Genere:	Flipper

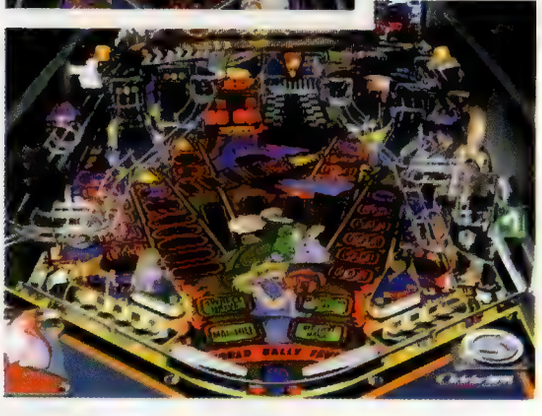




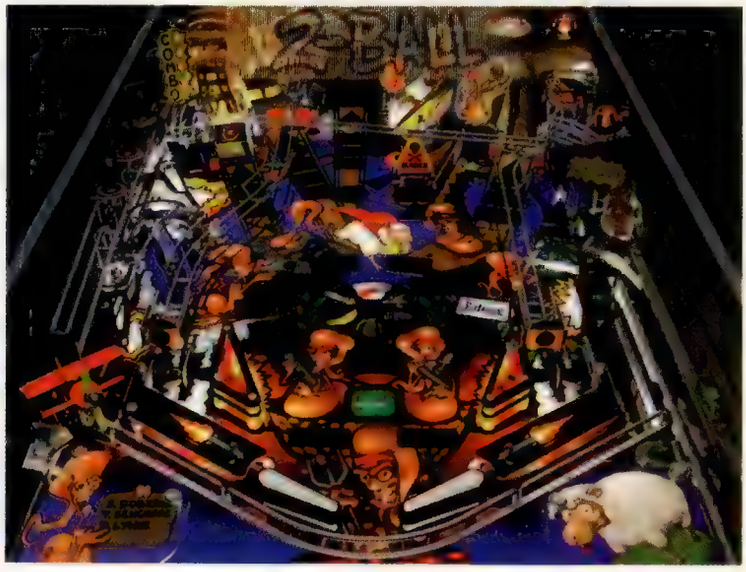
C'ERA UNA VOLTA PINBALL DREAMS...

WORMS PINBALL PUÒ CONTARE SU... ER, DUE TAVOLI. MA SIAMO IMPAZZITI?





LE SIMULAZIONI DI FLIPPER NON hanno mai riscosso un grande successo sulle console a 32 bit e sui PC di ultima generazione, contrariamente a quanto fecero nel corso della gloriosa epoca dell'Amiga e della fenomenale serie **Pinball** prodotta da Digital Illusions. La progressiva decadenza di questo genere e di altre tipologie di videogioco cadute in disgrazia è probabilmente da imputare alla crescente potenza dell'*hardware* moderno, apparentemente "sprecato" per la semplice riproduzione di un tavolo da flipper alla luce della sua capacità di dare vita a mondi tridimensionali complessi e personaggi poligonali regolarmente forniti di code di cavallo ondeggianti e sorprendenti appendici estetiche. E ad ogni modo, anche se la realtà fosse profondamente diversa dall'ipotesi appena formulata, è impossibile negare l'evidenza e non accorgersi del fatto che le *softco* non credono più nelle simulazioni di flipper, nemmeno quando ne producono una: problema immediatamente riscontrabile, purtroppo, in **Worms Pinball**, palesemente progettato con ben poca convinzione e ancor più scarsa ispirazione. Trovare qualcosa che possa spingere all'acquisto di una simulazione di flipper fornita di due soli tavoli, peraltro non eccelsi, è un'opera francamente titanica, tanto più che i titoli della sopracitata serie **Pinball** per Amiga, pur risiedendo su semplici dischi da 880 kilobyte e non su CD, non andavano mai al di sotto della quota minima di tre diversi flipper, la cui qualità era inoltre nettamente superiore a quella dei tavoli dedicati a **Worms** e al vecchio **World Rally Fever** realizzati da Team 17 per l'occasione. Il difetto più rilevante



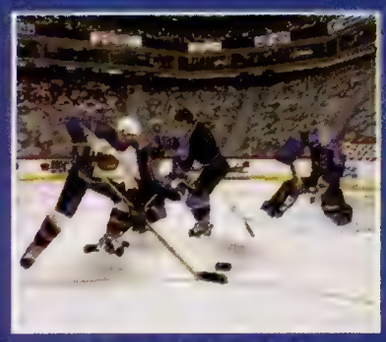
tra quelli riscontrati, almeno per quanto riguarda la giocabilità, è la mancanza di un qualsiasi guizzo di originalità che possa risvegliare il giocatore dal torpore immancabilmente causato dal *gameplay* confuso ed elementare dei tavoli, tristemente inferiori in complessità e fantasia non solo a quelli che anni fa fecero la gioia degli utenti Amiga, ma anche a vecchi flipper "reali" come **Lethal Weapon** e **Jurassic Park**. I meccanismi di attivazione dei bonus sono spesso poco chiari, i compiti da eseguire mancano di varietà e, in definitiva, possono passare parecchi secondi senza che accada nulla di rilevante o quasi, con la pallina che vaga senza meta apparente mettendo in mostra un modello fisico che, a dispetto di quanto dichiarato da Team 17, appare sospetto in diversi frangenti, in particolar modo dopo i classici spintoni ai danni del flipper. Ma non è tutto: a fare il paio con la struttura zoppicante di **Worms Pinball** c'è infatti una grafica piuttosto discutibile (indipendentemente dall'inquadratura selezionata), generalmente troppo caotica perché si possa trarre reale giovamento dalle situazioni potenzialmente più divertenti e proficue ai fini del punteggio, come il *multiball* e i sottogiochi visualizzati sul *display* a cristalli liquidi, poco leggibile anche al massimo livello di luminosità. A difendere il lavoro svolto dai programmatori, a questo punto, rimangono solamente il sistema di controllo e l'audio, che beneficiano della conformazione del *joypad* Sony nel primo caso e della presenza di ottimi campionamenti vocali e discreti brani musicali nel secondo. Troppo poco. Criticare i *designer* di Team 17 per non essersi impegnati al massimo su un prodotto comunque destinato a raccogliere consensi minimi sarebbe troppo facile ed anche un po' ingiusto, ma ciò non toglie che **Worms Pinball** sia un gioco eccessivamente limitato in quantità e qualità per poter esercitare il benché minimo fascino sulla stragrande maggioranza degli utenti PlayStation. Un numero di tavoli più elevato, una cura superiore per la varietà degli stessi e un motore grafico più chiaro e brillante avrebbero giovato oltre ogni dire alla causa di **Worms Pinball**, che allo stato attuale delle cose rimane invece un titolo per veri fanatici del flipper e niente di più.

Erik Pede

VOTO **50%**

UN NUOVO MODO DI INTERPRETARE L'HOCKEY !

Come su FOX Sports!



Le angolazioni della telecamera ti portano al centro dell'azione

Giocabilità accattivante, veloce e divertente

SPORTS GAMES FOR SPORTS FANS.™

foxsports.com
collegati per avere più informazioni, schermate e download

Anche su Windows® 95/98 CD-ROM

PC CD-ROM Windows® 95/98

distribuito da: HalifaX www.halifax.it

FOX SPORTS INTERACTIVE™

©1999 Twentieth Century FOX Film Corporation. Tutti i diritti riservati. "FOX," "FOX Sports," "FOX Sports Net," "FOX Trax," "FOX Sports Interactive," "FOX Interactive," "Twentieth Century FOX" e i logo associati sono marchi registrati e di proprietà di Twentieth Century FOX Film Corporation. Prodotto ufficiale concesso in licenza da NHLPA. National Hockey League Players' Association, NHLPA e il logo NHLPA sono marchi registrati di NHLPA e sono usati sotto licenza da FOX Interactive, Inc. ©NHLPA. NHL Championship™ è un marchio registrato della National Hockey League. NHL e il marchio NHL sono marchi registrati della National Hockey League. Tutti i logo NHL, i marchi, i logo delle squadre e i marchi qui rappresentati sono di proprietà di NHL e delle rispettive squadre e non possono essere riprodotti senza il preventivo consenso scritto di NHL Enterprises, L.P. ©1999 NHL. Tutti i diritti riservati. Questo è un prodotto ufficiale concesso in licenza dalla National Hockey League. Windows e i logo di Windows sono marchi e/o marchi registrati di Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o negli altri paesi. Fabbricato e stampato negli U.S.A.. PlayStation e i logo PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. PATENTI ITALIANE ED ESTERE IN ATTESA DI RILASCIO.

REVIEW

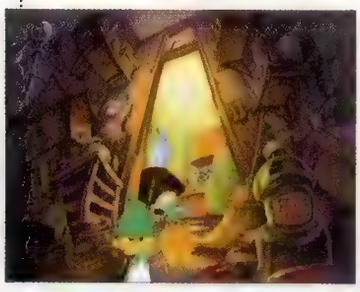
BUSTER AND THE BEANSTALK

I giochi educativi per PlayStation si possono contare sulle dita di una mano, e per di più non rappresentano certo lo stato dell'arte in questo campo. Riusciranno i Tiny Toons a ribaltare la situazione?

Versione:	Europea
Casa:	SCEE
Sviluppatore:	Terraglyph
N°Giocatori:	1
Genere:	Educativo

QUESTA È LA BASE DEGLI EROI, DOVE VENGONO RIPOSTI GLI OGGETTI RECUPERATI.

LA GALLINA DALLE UOVA D'ORO È IL PRIMO OBIETTIVO DI BUSTER E DUCA.



IL MOTIVO PER CUI I CD-ROM DESTINATI all'apprendimento non hanno mai riscosso un grande successo su PlayStation è piuttosto semplice, e si riduce al fatto che c'è poco da imparare quando ci si trova di fronte ad una console. Prodotti come **Buster and the Beanstalk** (precedentemente pubblicato nei formati Windows e MacOS), finalizzati alla familiarizzazione con i dispositivi di puntamento e con il concetto di interattività, non hanno un'applicazione pratica sulle macchine da intrattenimento dal momento che queste ultime non forniscono ai bambini la possibilità di mettere a frutto ciò che hanno appreso, ovvero la capacità di utilizzare un puntatore e mettere alla prova il proprio spirito di osservazione. Il colpo d'occhio e una buona dose di sana curiosità, del resto, sono i requisiti fondamentali richiesti a chiunque voglia cimentarsi con **Buster and the Beanstalk**: l'avventura è infatti composta per la maggior parte da eccellenti schermate fisse (disegnate e colorate a mano e poi convertite in formato digitale) in cui i protagonisti della serie animata *Tiny Toons* dovranno trovare gli oggetti indicati dalla voce di Babs Bunny, impegnata nel ruolo di aiutante di Buster e Duca Duck. Tali oggetti si riveleranno necessari per l'ottenimento delle chiavi che permetteranno agli eroi di introdursi nel castello del gigante e recuperare la leggendaria gallina dalle uova d'oro, una montagna di monete e un'arpa fatata. Il gigante, tra l'altro, è quello della nota favola della pianta di fagioli magici, ed è proprio alle fiabe che fa riferimento l'intero gioco: molte delle locazioni in cui avviene la ricerca degli indizi sono infatti ispirate alle storie per bambini più famose del mondo, tra cui figurano Cappuccetto Rosso, i tre porcellini e la famiglia degli orsi. Il tutto sembrerebbe assolutamente perfetto per essere giocato dai giovanissimi, ma purtroppo non è così: le fasi di ricerca, tanto per cominciare, sono piuttosto banali e si riducono alla semplice pressione del pulsante di azione sulle zone sensibili dello scenario, quantitativamente limitate e rese interessanti unicamente dalle animazioni che seguono ogni tentativo di interazione. E non è tutto: le fasi esplorative sono infatti legate tra loro da una serie di schermate fisse di impostazione *arcade*, caratterizzate da una grafica non molto dettagliata e da uno schema cromatico che rende assai difficile l'individuazione degli ostacoli, peraltro troppo numerosi al livello di difficoltà superiore. Questi problemi, uniti al controllo impreciso e macchinoso, fanno sì che le sezioni di collegamento diventino sin troppo difficili per il *target* d'utenza a cui il prodotto è idealmente rivolto, tanto più che i fruitori del gioco dovrebbero essere (almeno in teoria) ancora alla ricerca di un affiatamento perfetto col *joypad*. La resistenza opposta da bombe, campane, martelli e piattaforme a molla non è comunque tale da incrementare in modo significativo la longevità di **Buster and the Beanstalk**, estremamente limitata. Una mezz'oretta basterà senz'altro agli adulti che vorranno terminare il gioco per dare un'occhiata agli eroi dei propri familiari più giovani, mentre i bambini non dovrebbero impiegare più di una giornata per scoprire tutti i segreti celati dalle buffe locazioni realizzate da Terraglyph, il cui prodotto non gode tra l'altro di una struttura sufficientemente articolata atta a renderlo interessante anche dopo il completamento. Il parlato in lingua italiana, i personaggi simpatici e conosciuti e la penuria di *software* di questo tipo in ambito console, ad ogni modo, giocano a favore di **BatB** che, pur non migliorando la situazione dei prodotti educativi su PlayStation, potrebbe rivelarsi adatto ai più piccoli. Questi ultimi avranno comunque bisogno dell'aiuto dei parenti più "anziani" per venire a patti con le antipatiche piattaforme di cui si sarebbe potuto benissimo fare a meno, magari in favore di una maggiore estensione delle fasi di ricerca.

Erik Pede

VOTO **68%**

SKC

se cercate l'alta qualità non avete scelta!

CDR 74 silver blu

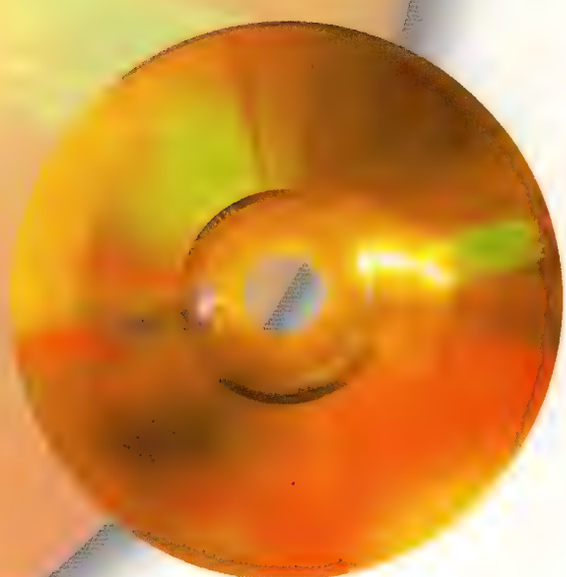
CDR 74 gold

CDR 80 silver blu

CD Audio

CDRW 74

- compatibilità con tutti i masterizzatori e i software
- massima sicurezza nella preservazione dei dati
- high speed duplication
- dati - audio
- error free



DISTRIBUITO E GARANTITO DA:
EXHIBO S.p.A.
COMMUNICATION SYSTEMS

Tel. ++39.039.20841 - www.exhibo.it - audiovideo@exhibo.it

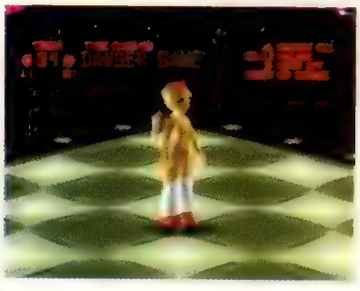
SKC
audio video & data media

STUDIO LEVATI - Monza

GOO GOO **SOUNDY**

Direttamente dal Giappone ecco un nuovo e bizzarro gioco musicale, tanto per cambiare "firmato" da Konami...

Versione:	Giapponese
Casa:	Konami
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Rhythm game



ORMAI È RISAPUTO: L'ULTIMA MODA in campo videoludico è rappresentata dai *rhythm game*, ovvero quei titoli in cui, con uno strumento in mano oppure impersonando il Tony Manero della situazione, il giocatore deve seguire delle sequenze di note che compaiono sullo schermo premendo con il giusto tempismo i relativi tasti sul *pad*. Il divertimento in questi titoli, che a prima vista potrebbe apparire molto limitato, è garantito principalmente dalla frenesia dell'azione e dal notevole ritmo delle musiche, in grado di coinvolgere e appassionare il giocatore. Ecco perché titoli come **Goo Goo Soundy**, in cui le musiche sono scadenti, i movimenti a disposizione del ballerino virtuale assolutamente demenziali, i livelli troppo lunghi (alcuni superano addirittura i 4/5 minuti) e la risposta ai comandi non sempre perfetta, hanno ben poche speranze di successo. E' strano che Konami, etichetta di solito attenta al livello delle proprie produzioni nonché maestra del genere, abbia deciso di permettere la commercializzazione di un tale orrore, in cui non solo la struttura di gioco, ma anche la realizzazione tecnica mostra tutta una serie di lacune e di pecche. Titoli come **Dance Dance Revolution** o **Bust-A-Groove**, nella loro incredibile semplicità, sono riusciti a catturare l'interesse del giocatore anche grazie al *look* e al sonoro accattivanti, tutti elementi lacunosi in **Goo Goo Soundy**; difficile, anzi impossibile, pensare che gli appassionati del genere, con la possibilità di optare per interessanti novità (vedi **Guitar Freaks**) possano prenderne in considerazione l'acquisto.

Marco Ravetto

VOTO **35%**

GALLOP RACER

Giovani puledri, esperti fantini, gare vinte per un'incollatura... E' questo il mondo di **Gallop Racer**!

Versione:	Americana
Casa:	Tecmo
Sviluppatore:	Interno
N°Giocatori:	1-2
Genere:	Sportivo

GALLOP RACING RAPPRESENTA SENZA alcun dubbio la maniera più semplice ed economica per entrare nel colorato (almeno a giudicare delle sgargianti divise indossate dai fantini) mondo delle corse di cavalli, più segnatamente nelle gare di galoppo. Nei panni di un giovane proprietario di una scuderia, il giocatore deve riuscire a far fruttare la somma di denaro disponibile inizialmente, che varia a seconda del livello di difficoltà selezionato, acquistando un cavallo e facendolo partecipare a tutta una serie di competizioni. Proprio come accade nella realtà, ogni corsa ha dei limiti di iscrizione e, per questo motivo, la scelta del cavallo influenza anche il genere e il numero di gare a cui è possibile partecipare; oltre all'età, che solitamente è il fattore che viene preso in considerazione per limitare le diverse categorie, ogni cavallo è valutato in base a parametri che riguardano per esempio la velocità e la resistenza. I cavalli più pregiati e potenti, i veri purosangue, hanno ovviamente costi inizialmente proibitivi e solamente primeggiando, o comunque raggiungendo posizioni di rilievo con il ronzino disponibile nelle prime gare si può sperare di raggranellare il denaro necessario per fare il salto di qualità. Purtroppo la ricchezza di opzioni che precedono la gara viene controbilanciata da una struttura di gioco poverissima e in grado di catturare l'interesse dell'utente per un periodo di tempo relativamente breve: durante la corsa infatti l'unico aspetto da prendere in considerazione è il rischio di collisione con altri cavalli mentre, nella fase finale, l'utilizzo del frustino consente di dare al cavallo la spinta necessaria a tagliare il traguardo in una posizione perlomeno accettabile. Troppo poco quindi per un gioco nel complesso mediocre, discreto negli elementi di contorno e sufficiente nella realizzazione tecnica.

Marco Ravetto

VOTO **46%**

MA SIAMO PAZZI?

REGALATI (E REGALA) UN ABBONAMENTO!

I vantaggi di un abbonamento a SUPER CONSOLE PLAYSTATION sono molteplici:

- **Sconto speciale del 25%** sottoscrivendo subito l'abbonamento. Pagherete 58.000 lire anziché 77.000 lire.
- **Prezzo bloccato.** Abbonandovi a SUPER CONSOLE PLAYSTATION usufruirete del prezzo bloccato che vi permetterà di ricevere gli 11 numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.
- **Consegna gratuita.** Ogni mese, SUPER CONSOLE PLAYSTATION entrerà a casa vostra in modo gratuito. Infatti, sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherete nessun supplemento di spedizione.
- **Sicurezza di ricevere tutti i numeri.** Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non doveste ricevere uno o più numeri di SUPER CONSOLE PLAYSTATION, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti - tel. 02/66526213 (dalle 9 alle 12:30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.
- **Attivazione immediata.** Inviando via fax al numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il vostro abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverete in modo tempestivo la vostra copia di SUPER CONSOLE PLAYSTATION.

Ma ora c'è un nuovo, fantastico, vantaggio: **abbonandovi subito a SUPER CONSOLE PLAYSTATION avrete la possibilità di regalare ad un vostro amico un secondo abbonamento, usufruendo di un ulteriore sconto del 50% (29.000 lire anziché 58.000 lire), e di avere quindi due abbonamenti all'incredibile cifra di 87.000 lire!**

NON SIAMO IMPAZZITI. CONSIDERATELO UN REGALO DI NATALE.

☐ Sì, desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a SUPER CONSOLE PLAYSTATION allo speciale prezzo di lire 58.000 che pagherò:

☐ Sì, desidero abbonarmi per un anno (11 numeri) a SUPER CONSOLE PLAYSTATION allo speciale prezzo di lire 58.000 e regalare ad un amico un secondo abbonamento al fantastico prezzo di lire 29.000 per un totale di 87.000 lire che pagherò:

☐ con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.a. - c/c 3885206 (specificando la causale del versamento)
☐ con assegno intestato a Gruppo Editorale Futura S.p.a. che allego
☐ con carta di credito ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

Numero completo della carta di credito _____ Data di scadenza ____ /____

Nome e cognome del titolare della carta _____ Firma _____

DATI SOTTOSCRIVENTE ABBONAMENTO

Cognome _____
Nome _____
Indirizzo _____
CAP _____ Città _____ Prov. ____
Telefono _____

DATI EVENTUALE SECONDO ABBONAMENTO

Cognome _____
Nome _____
Indirizzo _____
CAP _____ Città _____ Prov. ____
Telefono _____

L'editore garantisce la massima riservatezza dei dati da Lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica e la cancellazione a Gruppo Editoriale Futura - via XXV Aprile 39, 20091 Bresso (MI). I Suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviarLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali).
Autorizza l'invio al Suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Futura? ☐ Sì ☐ No Firma _____

SuperTrix

a cura di Erik Pede

CRASH TEAM RACING (USA)

ACCEDERE ALLA NAVE DI NITROS OXIDE
Per guadagnare l'accesso al vascello spaziale di Nitros Oxide dovrete ottenere la bellezza di quattro *Boss Keys*.

GIOCARE COME FAKE CRASH
Per poter interpretare l'alter ego di Crash dovrete conquistare la coppa *Purple Gem* nella modalità *Adventure*. A tal proposito, ricordate che per sbloccare la coppa *Purple* dovrete raccogliere cinque gettoni *CTR* viola.

GIOCARE COME KOMDO JOE
Sbloccate la coppa *Blue* raccogliendo cinque gettoni *CTR* blu e conquistate il trofeo *Blue Gem* nella modalità *Adventure* per ottenere l'accesso a Komdo Joe.

GIOCARE COME PAPU PAPU
Per poter utilizzare il sacerdote maya obeso Papu Papu dovrete collezionare cinque gettoni *CTR* verdi, sbloccare la coppa *Green* e vincere la coppa *Green Gem* nella modalità *Adventure*.

GIOCARE COME PINSTRIPE
L'accesso a questo gangster armato di mitragliatrice richiede la conquista del trofeo *Yellow Gem*, che andrà sbloccato con la raccolta di cinque gettoni *CTR* gialli.

GIOCARE COME RIPPER ROO
Collezionate cinque gettoni *CTR* rossi, sbloccate la coppa *Red* e vincete il trofeo *Red Gem* nella modalità *Adventure* per poter selezionare Ripper Roo.

DESTREGA

COSTUMI ALTERNATIVI
Completate la modalità *Battle* per un giocatore con qualsiasi personaggio al livello di difficoltà che preferite, poi evidenziate il combattente che avete appena utilizzato nella schermata di selezione dei personaggi e premete ST.

COMBATTERE I DYNASTY WARRIORS
Terminate la modalità *Battle* per un giocatore utilizzando un personaggio di vostra scelta e qualsiasi livello di difficoltà, portatevi sulla schermata di selezione dei lottatori, evidenziate il combattente precedentemente sfruttato per completare il gioco e premete R2.

G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE

PASSWORD
Entrate nella schermata delle opzioni e selezionate la voce *Password* per inserire i seguenti codici, ricordando che la parola d'ordine per il livello 30 vi fornirà l'accesso a tutte le missioni del gioco dalla schermata principale.

Livello 5: BANANA
Livello 10: TEAPOT
Livello 15: LIQUID
Livello 20: TANUKI
Livello 25: OXYGEN
Livello 30: AGENDA

TRIPLE PLAY 2000

GIOCATORI MACROCEFALI
Scegliete l'opzione *Single Game* dal menu principale, portatevi sulla schermata di selezione delle squadre e spingete la croce direzionale verso sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra, sinistra, destra. In caso di corretta esecuzione udirete il campionamento vocale *"Triple Play Baseball"* e nella partita successiva vi ritroverete con una squadra interamente formata da giocatori dalle teste enormi.

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER

INVINCIBILITÀ
Mettete il gioco in pausa premendo ST e spingete in sequenza i tasti ←, →, ←, →, ●, ●, ●, ●: se al ritorno alla partita in corso farà seguito un grugnito sarete diventati invincibili.

MADDEN NFL 2000

SQUADRE DI FANTASIA
Selezionate la voce *Secret Codes* nel menu *System Options* e inserite i seguenti codici per farvi quattro sane risate.
ONESMALLSTEP: Comets
CARNEYS: Clowns
INTHEFUTURE: Industrials
MADMADDEN: Junkyard Dogs
COWBOYS: US Marshalls
KTHULU: Monsters
WRAPPEDUP: Mummies
DOASWEDO: Praetorians
TREMENDOUS1_2: Sugarbuzz
XMASFILES: Toymakers
PLAYWTHHEART: Vipers
WEARETHEGAME: EA Sports
SHARKATTACK: Tiburon

O.D.T.

50 VITE
Premete ST per mettere il gioco in pausa e spingete in sequenza i tasti ▲, ↑, ●, →, SEL, ●: a questo punto udirete un suono e la vostra scorta di vite salirà a quota 50.

WCW MAYHEM (USA)

LOTTATORI SEGRETI
Inserite il codice PLYHDNGYS come *Password Pay-Per-View* e un messaggio vi indicherà l'avvenuto sbloccaggio dei lottatori nascosti.

AREE SPECIALI
Utilizzate il codice CBCKRMS come *Password Pay-Per-View* per sbloccare tutte le stanze segrete, dopodiché utilizzate la schermata *Match Rules* per scegliere la locazione in cui volete combattere. Una volta iniziato il match abbandonate il ring e dirigetevi verso l'ingresso: così facendo entrambi i lottatori se ne andranno a combattere nella stanza segreta.

SCELTA DEL DOPPIONE
Inserite il codice DPLGNGRS come *Password Pay-Per-View* e potrete selezionare lo stesso lottatore per entrambi i giocatori negli scontri di tipo *Main Event*.

LOTTATORI BIONICI
Inserite il codice MKSPRCWS come *Password Pay-Per-View*, entrate nella sezione *Create Wrestler* e potrete selezionare un corpo bionico per il vostro lottatore, al quale potrete anche fornire un set di abilità al massimo livello.

TRUCCO QUEST
Utilizzate il codice CHT4DBST come *Password Pay-Per-View* per attivare il trucco *Quest*. Nella modalità *Quest for the Best* non dovrete fare altro che premere continuamente la croce direzionale verso destra per incrementare la vostra posizione in classifica.

CLASSIC NITRO
Per finire, inserite il codice PLYNTRCLCS come *Password Pay-Per-View* e scegliete la voce *Nitro* sulla schermata di selezione del ring. *That's it*.

SLED STORM

GIOCARE COME TRACEY
Portatevi sulla schermata delle opzioni, entrate nella sezione *Load/Save* e selezionate la voce *Password*, dopodiché inserite la sequenza L1, ●, ●, ●, R2, L1, ✕, ●.

GIOCARE COME JACKAL
Tornate nuovamente alla schermata delle opzioni e, sempre dopo aver selezionato la voce *Password* nella sezione *Load/Save*, utilizzate la sequenza L1, ●, ●, L2, R2, L1, ✕, ●.

GIOCARE COME GIO
Portatevi per l'ultima volta sulla schermata delle opzioni, accedete alla sezione *Load/Save*, scegliete la voce *Password* e premete in sequenza i tasti L1, ●, ●, L1, R2, L1, ✕, ●.

SYPHON FILTER

RISPARMIARE MUNIZIONI
Tutto ciò di cui avete bisogno per utilizzare questo trucco è il lanciagranate M-79, dal momento che il *taser* è disponibile sin dall'inizio del gioco. Bersagliate un avversario con il suddetto *taser* e tenete premuto il pulsante di fuoco fino a quando il nemico non sarà avvolto dalle fiamme. A questo punto spingete ST (mantenendo sempre premuto il pulsante d'attacco) e selezionate l'M-79: quando tornerete al gioco il nemico esploderà come se fosse stato colpito dall'M-79, ma in realtà non avrete utilizzato nemmeno un colpo!

NIGHTMARE GAMES
NIGHTMARE GAMES
Via del Can Bianco, 19 Pistoia Tel 0573/28203 Fax0573/509833
NEW NIGHTMARE GAMES
Via Pistoia 34, QUARRATA Tel 0573/7774210 Fax0573/779927
Veniteci a trovare anche a Follonica
NINTENDO64 Dreamcast PlayStation SEGA SATURN
auguri buon natale a tutti!
SERVIZIO RIVENDITORI /CONTRATTI FRENCHISING
AGENTE IN TOSCANA TEL 0347-5260349
MEMORY CARD PSX DA £ 9.900 JOY PAD PSX DA £ 7.500
DUAL SHOCK PSX DA £ 27.900 SCORPION GUN + PEDALE £ 49.000
MEMORY CARD N64 DA £ 14.900 JOY PAD N64 DA £ 29.900
DREAMCAST OFFERTE DA NON PERDERE
VENDITA ANCHE DI ACCESORI E ARMI SOFT AIR GADGET MODELLISMO GUNDAM/MACROS ECC.

No. 1 IN THE WORLD www.biomassa.com

INTERNATIONAL

feedback

mbittan@tin.it

rumoriconsigliati

www.maffia.it

deathinvegas	**thecontinosessions**
beastieboys	**anthologythesoundofscience**
beck	**midnightvultures**
squarepusher	**selectionsixteen**

MBF TODAY

AVAILABLE AROUND THE WORLD?

BUMPER STICKER DEL MESE

DECEMBER

"Whoever dies with the most toys wins"

I *bumper sticker* sono gli adesivi che gli americani applicano con inquietante solerzia sui paraurti delle loro elefantiache vetture. Qui da noi lo fanno solo i camionisti, ma, *hey*, non è il caso di fare gli snob e i bigotti. Il mondo è bello perché è avariato. Il mondo è mio.

adwatch

Siamo tutti d'accordo, no? Le ultime pubblicità Sony spaccano: i monologhi allucinati di Fiona "Fi-Fi" McDonald, l'epica carminaburaniana dell'ultima incarnazione di **Final Fantasy** ("Ce la farai. Un giorno"), la reiterata distinzione ontologica tra calcio/non-calcio. Spaccano a tal punto che ormai si parla più degli spot dei giochi che dei giochi in sé... Non c'è da sorprendersi: l'evoluzione tecnoludica è drammaticamente più lenta rispetto alla comunicazione promoludica. Mentre i programmatori si limitano ad aggiornare marginalmente i prodotti esistenti, i creativi devono inventare costantemente nuove formule per calamitare l'attenzione di un giocatore/spettatore (chiamiamolo "spett-attore") sempre più distratto. L'obiettivo è arrivare là, dove nessun uomo di *marketing* è mai arrivato prima. Risultato: c'è molta più sperimentazione in campo promozionale che ludico. Si pensi all'ultima campagna pubblicitaria Sega. Dimentichiamo per un attimo il fatto che in Italia la presenza – o meglio, la visibilità – dell'ex "Grande Esse" è meno di zero, per dirla in termini ellisiani. E se Sega è invisibile, Dreamcast è trasparente: introdotto senza il minimo supporto pubblicitario – a parte sporadici manifesti negli stadi – il successore di Saturn avrà vita dura da noi.

Sony, chiaramente, gongola.

Ma l'Italia è un cortile. Nell'Occidente civilizzato, com'è noto, le cose sono andate diversamente: il lancio della nuova console Sega è stato preceduto da una martellante campagna pubblicitaria realizzata dall'agenzia WCRS. L'autore dei primi due spot – *Shave* e *Buoy* – è Vaughan Arnell della Godman Productions. *Shave* è ambientato in un fortino della legione straniera, dove un trio di barbieri fanno a gara a rasare la crapa delle matricole. La delicata operazione è ripresa con i tempi e i modi della partita videoludica: siamo lontani anni luce dall'erotismo patinato del *Marito della Parrucchiera*. Qui non c'è la Galiena: siamo piuttosto dalle parti di *Full Metal Jacket*. E come Sony insegna, mai mostrare le immagini dei giochi. Deboluccia, invece, la *tagline*: "*up to six billion players*" (fino a sei miliardi di giocatori). Continuiamo a preferire l'eterno "Non sottovalutate la potenza di Sony PlayStation".

Altrettanto brillanti gli spot pubblicitari trasmessi negli States: all'angosciante trittico di *teasers* (*REM-Anxiety-Claustrophobia*), ha fatto seguito *Old Days*, un filmato in CG interpretato dai giocatori di **NFL 2K**. Preso dalla *reverie* sedicibittiana un quarterback infastidirà a tal punto i lottatori di **Virtua Fighter** da guadagnarsi una sana dose di legnate. Interessante esempio di pubblicità comparativa (Dreamcast vs Megadrive), che richiama vagamente il mitico "Non c'è più rispetto per gli anziani" di Sony, con l'improponibile-eppure-accattivante match tra PlayStation vs. **Pong**. Altro che *Celebrity Death Match*!

SHAVE. LA LEGIONE STRANIERA SECONDO SEGA: SCORDATEVI PURE DI FARE TELEFONATE CHE ALLUNGANO LA VITA...

Merita menzione anche *Daydreaming*, resoconto di una festa in discoteca dove il deejay Sonic mixa alla velocità del suono... La campagna americana è, nel complesso, più aggressiva di quella europea e lo slogan "*It's thinking*" suona decisamente più efficace.

Semplicemente splendido, infine, il mini-movie *Apocalypse*, un campionario di riferimenti a pellicole come *Mission Impossibile, Naked Killer, Black Rain, Terminator* e *Con Air*... La trama in due righe: un agente segreto in *latex* nero si impadronisce della tecnologia Dreamcast, custodita in un centro di ricerca segretissimo, finendo per causare il panico nell'intera Tokyo. Esilaranti i dialoghi tra i due poliziotti nell'auto ("*She'll call. I'm a love machine*").

Vedi una cosa del genere e ti passa la voglia di chiedere a papino quel videogioco ad omicidi multipli che hai giocato a casa del Gianni... Vedi una cosa del genere e ti passa la tristezza che si è impadronita di te dopo la visione del clip "nipponico" degli 883... Vedi una cosa del genere... Ok, avete colto il msg: *too much tv*.

I filmati mpeg dei promo Sega sono presenti sul sito www.sega.com.

"Ma era pur sempre un ragazzino di undici anni:
dopo che siamo usciti e abbiamo camminato zitti per un tratto
e gli ho detto quattro volte di seguito che mi dispiaceva
ha finito per sciogliersi e perfino sorridere,
mi ha chiesto se potevo comprargli un videogioco a inseguimenti
e omicidi multipli che aveva provato a casa di un suo compagno"
(Andrea de Carlo, *Nel Momento*)

Amici per la pelle sul teleschermo blu, benvenuti ad un nuovo appuntamento con **MBF® Today**. L'ingresso è gratuito (consumazione obbligatoria: 30.000 lire), indi non fate complimenti. Mi chiedo e vi chiedo se ci sia una qualche correlazione tra il correre forsennato di Lola, il non muoversi di Bertallot e il perentorio "Where do you want to go today?" della Microsoft®. Attendo le vostre risposte, i Re Magi e una confezione di Kellogs' *Optima*, ricchi di vitamine e magnesio. *I'm a cereal killer* e del resto bevo OvoMaltina, la mattina. Ho messo in (meno)pausa il Lego *Mindstorms*, del resto non siamo più bambini per sempre. Anche *Il mio amico Richie*, Rick Schroeder è maturato: non ha più *coin-op* e treninì in camera, oggi lavora nel dipartimento di polizia di New York. No, davvero. A volte mi sembra di vivere in un fumetto di Fingerman. Intanto sorrido in modo vacuo e fisso il monitor con apparente concentrazione. Si chiama ricchezza mentale, gente e la sto usando fino all'ultimo bit. Ho bisogno di un'espansione di memoria, ma per il momento mi accontento di un paio di Mega Cargo Pants Gap che costano quaranticinque dollari e che fanno decisamente fico. Mi sento libero e fresco, il merito è probabilmente dei miei nuovi assorbenti interni. No, ci tenevo a dirlo. Tre due uno okay siamo partiti.

bittantideas

Vi sarete certamente resi conto della penuria di informazione videoludica in Italia. Le riviste di videogiochi, specie dedicate a Sony PlayStation, sono veramente pochissime. Per farla breve, *we're not gonna take it anymore*. Vi comunico che ho deciso di lanciare una nuova testata, per colmare l'immenso vuoto che c'è. Chi ci sta, metta sotto il dito. Ok. La prima cosa da fare è trovare il titolo della pubblicazione. Dei contenuti parleremo in un'altra occasione. Quella che segue è una lista parziale dei possibili titoli, buttata giù durante un travagliato viaggio in metropolitana (linea 1). Si accettano consigli, suggerimenti, critiche, figurine Panini, barrette energetiche al farro.

TITOLO	INDICAZIONI	CONTROINDICAZIONI
BETA	Il piano è questo. Invece di occuparsi delle versioni complete dei giochi, *Beta* sarebbe la prima testata a recensire quelli non ancora terminati. Il vantaggio? Chiaro! Sarebbe una rivista super aggiornata. Chi ha voglia di aspettare il gioco finito?	Come sarebbe a dire "Ci sono già?"
C & C	Ma no, mica la testata ufficiale di **Command & Conquer**. C & C sta per *Computer & Console*. Pampurio.	Come sarebbe a dire fa troppo "C + C Music Factory"? Non se li ricorda quasi nessuno. Daaaai...
DEMO	Allora. Oggi nessuno ha più tempo per aspettare il gioco finito. Eppoi quando esce è già obsoleto. Per farla breve, viviamo nell'era del *demo*. Tanto vale recensire i *demo* e chi si è visto si è visto.	Come sarebbe a dire che riviste così esistono già? Oh, non ti puoi girare un attimo che...
GAME OVER	No, non è lo *spin-off* del libro di Sheff. È la rivista dei trucchi definitiva. Un minimo di elasticità mentale, per cortesia. Ho già pronto lo slogan: "Quando il gioco finisce, comincia la rivista."	No, eh? Allora che ne dici di *Game Cover*, l'unica pubblicazione che recensisce le copertine dei giochi? Quando *Flash Art* incontra Blockbuster. Ehi, tieni giù le mani, lasciami, aiuto, lasciami mostro... Aaaaargh!!!
MONDO VG	Fa molto "mondo cane" oppure "mondo 2000". Jacopetti ne sarebbe fiero...	Il docudrama non tira più? Hallo?!? Mai sentito parlare di *The Blair Witch Project*?!?
PLAYBOY	L'idea è questa. Paginone centrale mensile dedicato ad un personaggio dei videogiochi. Sul primo numero, MBF che smanetta il suo joystick. Insieme a Lara Croft, beninteso.	Hanno già registrato il marchio *Playboy*? No chi, quando, come?!?
V	V-Videogiochi! Fa molto *V-Visitors*, me ne rendo conto. Del resto, ci sono già Q, K, R, Z... A questo punto manca solo "V".	Pynchon ha scritto un romanzo che si intitola "V"? Ma per piacere, non l'ha letto nessuno...
VG	Lo spazio delle news lo chiamiamo TG, mentre quello dei giochi cacosi W.C.	Pronto? Pronto?
VIDEOGIOCHI 2.0	Regaliamo ogni mese delle pezze dei videogiochi. No, non delle *patches*, ma delle pezze da attaccare ai jeans. Magari una volta alleghiamo pure Andrea Pezzi.	Cosa vuol dire che suona troppo "Business 2.0" o "Release 2.0"?
VIDEOGIOCHI 2000	Oggi i programmatori sono diventati delle star vere e proprie. Perché non realizzare una testata che rivela ai comuni mortali la loro vita privata?	ESCLUSIVO! Molineux ha lasciato NT per Linux.
VIDEOGIOCHI ILLUSTRATI	Avete presente una certa fanzine americana che si chiama *Sport Illustrated*? Ecco...	Tutti i mesi una tipa in bikini... E perché no, lo fa pure *PlayStation Plus*... Ehi, che ne pensi di *PlayStation Pus*, la testata per i giocatori brufolosi?
[VIT]	Videogiochi – Interazioni – Tecnologia	Come come? C'è uno Studio Vit? Si occupano di videogiochi? Oh, ma ditemele queste cose...
X	La variabile indipendente del divertimento elettronico. I recensori potremmo chiamarli X-Men e le recensioni X-Rated...	Posto x = coseno di y, calcolare la tangente dell'equazione vg = fun...

televisioni

Ha debuttato l'otto di ottobre scorso sulla Fox la nuova serie di Chris "*The X-Files*" Carter, *Harsh Realm*. Praticamente Matrix che incontra *Platoon*. La trama in due righe: il pluridecorato soldato Thomas Hobbes (Scott Bairstow, già visto in *Party of Five*) viene reclutato in un progetto di realtà virtuale denominato **Harsh Realm** interamente finanziato dal governo degli Stati Uniti e deve sconfiggere il campione in carica, lo spocchioso Omar Santiago (Terry O'Quinn). Scopriamo ben presto che Harsh Realm non è semplicemente un gioco e che Santiago, un veterano del Vietnam, è una sorta di boss mafioso virtuale che ha arruolato decine e decine di soldati pronti a morire per la sua causa. Hobbes trova appoggio in Mike Pinocchio (D.B. Sweeney), l'immancabile leader della resistenza (c'è sempre qualcuno che resiste, in questi casi). Nel primo episodio fa una fugace apparizione il mitico Lance "Bishop" Henricksen, il protagonista della bellissima e sottovalutata serie *Millennium*, senza dimenticare la *voice-over* di Gillian "Scully" Anderson. Purtroppo per il (tele)visionario Carter, la serie è stata bellamente cazziata dalla Fox dopo tredico-tre puntate! La ragione è semplice: *ratings* ai minimi livelli. La terza puntata ha fatto segnare la peggiore performance di sempre nella storia del *network*! Carter ha attribuito lo scarso successo della serie all'incapacità della Fox di promuoverla adeguatamente, sparando a zero su Doug Herzog, presidente di Fox Entertainment, sul settimanale *Variety*. Volete sapere cosa ne penso? È tutto un dannato complotto e la verità è la' fuori, da qualche parte... Peccato perché *Harsh Realm* era davvero promettente: il primo episodio – l'unico che ho visto – ripropone le splendide atmosfere cupe e sinistre di *Millennium*, prendendo spunto da *Jacob's Ladder* (*Allucinazione Perversa*) ed *eXistenZ* di David Cronemberg. La cosa che fa rabbia è che al posto dello *show* adesso la Fox trasmette pattume televisivo tipo *Totally Out of Control Vehicles* e *When Animals Attack VII*. Geee...

Harsh Realm (Fridays, 9 p.m. Fox: bellamente cancellato!!!)

FREAKS AND GEEKS. PER LA SERIE "COM'ERAVAMO..."

Non sta riscuotendo molto più successo l'interessante serie *Freaks and Geeks*, che ha debuttato sulla NBC il 25 settembre scorso. Considerata l'antitesi del sempre più loffio *Dawson Creek*, il *serial* è pensato ad uso e consumo del segmento Clerasil (13-18 anni circa), ma a differenza di roba tipo *Beverly Hills 90210*, etc. non presenta il solito cast di modelle e super fichi dell'oltrespazio. *No way, man*, qui abbiamo a che fare con teenager brufolosi e introversi, che passano il loro tempo a giocare a *videogames* e *Dungeons & Dragons* e vengono regolarmente menati dai bulli della scuola (nella prima mitica puntata diretta da Jake "*Zero Effect*" Kasdan, i *geeks* vengono letteralmente massacrati durante una partita di palla prigioniera). I personaggi principali sono Sam (John Daley) un *freshman* (= matricola) spaesatissimo, fanatico di fantascienza e innamorato perso dell'inarrivabile *cheerleader*, Linda Cardellini (Lindsay, la classica sorella maggiore disillusa e disfattista, che a scuola colleziona "A" a manetta, ma cerca di essere accettata socialmente dagli pseudo-ribelli) e poi Martin Starr (Bill), James Franco (Daniel, visto in *Mai Baciata, Never Been Kissed*) e Jason Segel (Nick). Ambientato nella William McKinley high school del Michigan suburbano, *Freaks and Geeks* è uno spaccato finzionale eppure convincente dal pdv storico-sociologico dei primi (formidabili) anni ottanta. Prodotto da Judd Apatow ("Ben Stiller Show" e "Larry Sanders Show") e creato da Paul Feig, lo show evita cadute grossolane nel melodramma (*Party of Five* su tutti) ma anche l'umorismo da quattro soldi di serie scolastiche per dementi tipo *Saved by the Ball*, *Clueless* o *Boy Meets World* (trasmesso in Italia dal tristissimo Disney Channel). I dialoghi sono brillanti e le situazioni spesso irresistibili. Praticamente è The Wonder Years (in Italia, chissà perché, tradotto con il titolo idiota di *Blue Jeans*[1]) vent'anni dopo... *Bottom line*: se vi era piaciuto *Welcome to the Dollhouse* (*Fuga dalla Scuola Media*) di Todd Solonz o il mitico *Heathers* (*Schegge di Follia*), amerete *Freaks and Geeks*. Altrimenti, beh, c'è sempre *Commesse* o *Un Posto Al Sole*, il non plus ultra della (pulp) *fiction* italiota. [Nota mentale: anche Steve Jobs era un *geek*. Negli anni ottanta, tuttavia, il termine più in voga era "*nerd*". Oggi Steve Jobs è un super fico miliardario. Qualche tempo fa è entrato a far parte del consiglio di amministrazione di Gap, nota marca di super fichetti americanoidi. In altre parole, lo stile *nerd* è diventato *cool*, e se proprio devo dirla tutta, penso proprio che mi piglierò un paio di mega cargo khakis color verde oliva mimetico].

Freaks and Geeks (Saturdays, 8 p.m., NBC, per il momento ;-))

[1] Cos'è questa fissazione italiota per i blue jeans? Perché anche i genitori mettono i blue jeans? Possibile che la Levi's vada malissimo dappertutto tranne che in Italia? C'entra qualcosa il fatto che nel Levi's Store di Milano abbiano installato una PlayStation? Com'è che i ristoranti della catena Planet Hollywood stanno chiudendo (nove su trentadue, per il momento) mentre quello di Roma registra sempre il tutto esaurito? Perché il brunch che negli States è un pasto povero, qua è diventata una pratica da fichetti metropolitani sponsorizzata dalla Nescafé? Vabbè, la smetto o mi faranno smettere.

workinprogress

In attesa di conoscere ulteriori dettagli sull'annunciata trasposizione videoludica di **Sin**, vi do' qualche info su un nuovo interessante progetto cinematografico: *Dungeons & Dragons*. Ebbene sì, è previsto tra un anno il debutto nelle sale di *Dungeons & Dragons, the movie*. Il film segna il debutto alla regia di Courtney "Corey" Solomon, un grande appassionato del *fantasy games* inventato nel 1973 e oggi giocato regolarmente da oltre 12 milioni di fanatici sparsi per il mondo. La trama è semplice: un gruppo di appassionati si ritrovano per una sessione di *D&D* e, *track*, si ritrovano catapultati in un universo parallelo. *Uh-uh*. Personaggi, incantesimi e altre sciccherie sono tratte dai testi sacri della TSR (leggi: manuali). I protagonisti sono Norda (Kristen Wilson) e Ridley (Justin Whalen, già visto in *Lois & Clark: The New Adventures of Superman*. nel ruolo di Jimmy Olsen). Il cattivo, Profion, sarà nientepopodimeno che Jeremy "*Inseparabili*" Irons. Da segnalare il cameo di Tom Baker, protagonista della serie televisiva inglese *Dr Who*, che qui interpreta il leader degli Elfi nonché Richard " *The Rocky Horror Picture Show*" O'Brien in quello del capo dei ladri. Il film sarà interamente girato a Praga, Cecoslovacchia e costerà circa 30 milioni di dollari.

C'è grande attesa negli States per la prima di *Pokemon: The Movie* (www.pokemonthemovie.com), prevista a metà novembre. La serie è diventata un vero e proprio fenomeno di massa negli States – per la gioia di Nintendo – e le guide illustrate hanno venduto quasi come *Harry Potter*. Il che non è poco... Film come il bellissimo *Iron Giant* della Warner e *The Princes Mononoke* hanno contribuito a rilanciare l'animazione non-Disney nei *multiplex* americani. E in Italia, MTV e Italia Uno sparano gli anime in *prime-time*: stiamo assistendo ad un prepotente ritorno dei cartoni animati. *Mazinga Nostalgy*, mi vien da dire...

Primo Piede

Primo Piede - Super PlayStation Console
Via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI)
e-mail: superconsole@futura-ge.com

Attenzione: la redazione di **SPC** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi originali ed in perfette condizioni: **Yattaman** (JAP) £28.000, **Capcom Generations 1** (JAP) £18.000, **R-Type** (JAP) £28.000, **Super Pang Collection** £28.000 e **Baby Universe** £18.000. Vendo inoltre per PC il gioco **Alpha Centauri,** originale con scatola e manuale in italiano.
Per informazioni telefonare allo 041/990084 dalle 9 alle 13:30 e dalle 21 alle 22:30.

VENDO PlayStation modificata con difetto audio solo nei filmati FMV a £50.000. In regalo **FIFA '98** e 10 CD demo. Ideale per i giochi in *link*.
Per informazioni telefonare allo 0874/63102 e chiedere di Walter.

VENDO giochi e accessori per PlayStation e Nintendo 64 esclusivamente originali da £20.000 a £50.000.
Per informazioni telefonare allo 0339/7830739 e chiedere di Roberto.

VENDO console Sega Dreamcast (JAP) con giochi e accessori (tutto insieme).
Per informazioni telefonare allo 011/9621386 e chiedere di Stefano.

VENDO per PlayStation PAL: **Formula 1 '97**, **TOCA Touring Car Championship**, **ISS Pro**, **Tomb Raider 2**, **Ace Combat 2**, **Oddworld: Abe's Oddissey**, **Dead or Alive**, **Judge Dredd** (compatibile con Namco G-Con 45), **WipEout 2097**, **Medievil**, **Oddworld: Abe's Exoddus**, **Gran Turismo**, **Tekken 3**, **Colony Wars: Vendetta**. Tutto il materiale è originale e in ottime condizioni. Prezzi compresi tra £20.000 e £50.000.
Per informazioni telefonare allo 0321-861925, ore serali.

VENDO per PlayStation i seguenti giochi: **Tomb Raider 2** & **3** (PAL), **Gran Turismo** (PAL), **Hard Edge** (JAP), **Enigma** (2 CD, JAP), **Akuji the Heartless** (PAL), **Dead or Alive** (PAL), **Wild Arms** (PAL), **Breath of Fire III** (PAL), **Final Fantasy Tactics** (USA), **Kartia** (USA), **C3 Racing** (PAL), **Atlantis** (3 CD, PAL), **Ninja** (PAL), **Actua Golf 3** (PAL), **Actua Soccer 3** (PAL), **Sensible Soccer** (PAL), **Crash Bandicoot 3: Warped** (PAL), **Colin McRae Rally** (PAL), **Cool Boarders** (PAL) **Parasite Eve** (2 CD, USA), **Tenchu** (PAL), **Colony Wars: Vendetta** (PAL), **Ergheiz** (JAP). Possibilmente zona Reggio, Modena, Carpi e Bologna.
Telefonare allo 0522/658383 e chiedere di Graziano o Max.

VENDO i seguenti titoli per PlayStation: **Wild Arms, Metal Gear Solid, Parasite Eve, Azure Dreams, Xenogears, Grandstream Saga, Saga Frontier, Final Fantasy 7, Final Fantasy Tactics, Legacy of Kain: Soul Reaver** (tutti USA), **Alundra**, **Fluid**, **Grand Theft Auto**, **Wild 9**, **Ape Escape**, **Tomb Raider 3**, **Parappa The Rapper**, **Street Fighter Ex Plus Alpha**, **Oddworld: Abe's Exoddus** (tutti PAL).
Per informazioni telefonare dopo ore 21 allo 0349/5847222, solo zona Torino e provincia; astenersi cercatori di copie pirata!

VENDO Sega Dreamcast Jap nuovo con imballi originali completo + garanzia rivenditore + *VMS* + gioco Gundam a £400.000 non trattabili, solo appassionati, no perditempo.
Per informazioni telefonare allo 0338/5413730 e chiedere di Andrea (zona Roma).

VENDO per Sony Playstation PAL i seguenti giochi: **Gran Turismo** (£30.000), **Ace Combat 2** (£30.000), **Colony Wars: Vengeance** (£30.000), **NHL '99** (£30.000), **Armored Core** (£30.000), **Syphon Filter** (£40.000). Annuncio valido solo per Varese e provincia.
Per informazioni telefonare dopo le ore 20 allo 0331/844131 Alessandro.

CERCO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Tekken** (preferibilmente JAP), **WipEout**, **Ridge Racer**, **Ridge Racer Revolution**, **Gran Turismo** (preferibilmente JAP), **Resident Evil 2** (PAL in Italiano), **Metal Gear Solid** (PAL in Italiano). I giochi devono essere rigorosamente originali, in buono stato e completi di manuale.
Per informazioni telefonare allo 0348/8443406 e chiedere di Nicola Di Dato. *E-mail:* adidato@tin.it

CERCO per Sony Playstation il gioco in versione giapponese originale **Captain Tsubasa J** ad un prezzo ragionevole. Max serietà. Annuncio valido solo per Bologna e provincia.
Per informazioni telefonare allo 0348/5660858.

VENDO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Formula 1** (£30.000), **Pax Corpus** (£30.000), **The Fifth Element** (£40.000), **The Last Report** (£40.000), **Tetris Plus** (£40.000), **Bust A Move 2** (£40.000), **Resident Evil 2** (£50.000), **Oddworld: Abe's Exoddus** (£50.000). Pagamento in contrassegno.
Per informazioni telefonare allo 039/6020823 e chiedere di Valeriano.

VENDO Sony PlayStation universale con *Dual Shock, memory card,* due pad, tappetino per ballare e più di 25 giochi tra cui **Resident Evil 3**, **Macross VF-X 2**, **Dino Crisis** in blocco a £500.000. Spese di spedizione comprese o separatamente a prezzo da concordare.
Per informazioni telefonare allo 0328/2134965 e chiedere di Michele.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation: **V-Rally 2** (PAL) £50.000, **Gran Turismo** (NTSC) £20.000, **Formula 1 '99** (PAL) £75.000. Tutto il materiale è comprensivo di scatola, istruzioni, originali e tenuti molto bene.
Per informazioni telefonare ore negozio allo 0332/201544. *E-mail* a: immaginefoto@freedomland.it

VENDO i seguenti giochi (versione PAL, originali e in perfette condizioni): **Vigilante 8** (£50.000), **NHL Face Off** (£25.000), **Ace Combat** (£40.000), **Command & Conquer: Red Alert** (£50.000). Vendo inoltre sempre in versione PAL per N64 **Goldeneye** (£70.000).
Per informazioni telefonare allo 0522/658383 e chiedere di Graziano o di Max.

CERCO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: **Thunderforce 5**, **Tekken 3**, **G-Darius**, **ISS Pro '98**, **Klonoa**, **Final Fantasy Tactics**, **Saga Frontier**, **Breath of Fire 3**, **Point Blank**, **Alundra** e altri.
Per informazioni telefonare dopo le 19 allo 0371/80417 e chiedere di Ferruccio.

CERCO console SNK Neo-Geo a cartucce (no CD), più giochi. Mi interessano anche giochi separatamente. Sono disposto a scambiare con PlayStation universale più **Tekken 3**, **Resident Evil 2**, **Ace Combat 2** etc... Tutto perfettamente funzionante e con imballi originali. Garantisco massima serietà. Annuncio sempre valido.
Per informazioni telefonare allo 0368/7186096 o allo 0549/997508 (solo nei week-end) e chiedere di Francesco.

SURF AND DANCE!

Preferisci le piste innevate sulle quali lanciarti con lo snowboard o le tracce dei cd dei più famosi musicisti che appaiono su MTV? Finalmente avrai la possibilità di avere tutto questo fra le tue mani. MTV Snowboarding infatti, oltre a essere una divertentissima simulazione dello sport invernale più spettacolare, comprende le musiche originali di alcuni fra i più famosi artisti, come FEAR FACTORY, FACE TO FACE, PULLEY e molti altri.

MUSIC TELEVISION®
SPORTS

SNOWBOARDING

PlayStation

THQ
www.thq.co.uk

MTV Sports: Snowboarding - Game and Software © 1999 Radical Entertainment, Ltd. "MTV Sports" names, trademarks, and logos and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. "MTV: Music Television" name, trademark and logo and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. Snowboarding is a trademark of THQ Inc. Game and Software exclusively licensed and published by THQ Inc. MTV Sports exclusively licensed to THQ Inc. The THQ logo and THQ are trademarks of THQ Inc. All other trademarks and logos are property of their respective owners. All rights reserved.

venite a trovarci sul nuovo sito

www.3dplanet.it

Distribuito da

3D PLANET
EMOZIONI MULTIMEDIALI

3D PLANET Srl - via E. Fermi, 10/2 - 20090 Buccinasco (MI) - Tel. 024886711 (r.a.) - Fax 0248867137 - e-mail: info@3dplanet.it

adv: info@graphimage.it

MET

playstation 2000

>OFFERTA DEL MESE:
SONY PS-X UNIVERSALE
+JOYPAD TWIN SHOCK SUPPLEMENTARE
+MEMORY CARD
L. 350.000

>MEMORY CARD EXTREME CON
FUNZIONE DI MODIFICA UNIVERSALE **L. 59.000**

>ACTION REPLAY INTERNA CON FUNZIONE DI MODIFICA
UNIVERSALE PER PLAYSTATION 9000 **L. 69.000**

>KIT GRAFICI ADESIVI A SOLO **L. 25.000**

>VENDITA DVD VIDEO

MICROMEDIA s.n.c., VIALE MONTENERO 12 ANGOLO VIA LATTUADA
ORARIO AL PUBBLICO: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
ACCETTIAMO PAGAMENTI CON CARTA DI CREDITO SULLE SPEDIZIONI
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

MICROMEDIA
MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY